

INPUT

Publicación práctica
para usuarios de

commodore

Revista mensual 1987

Precio 375 Ptas

Año 2 Número 20

**UDGS:
CREA TU ZOO
FANTASTICO**

**¡POR FIN!
TUS LISTADOS
PAGINA A
PAGINA**



**TALLER DE HARD:
HAZTE TU PROPIO
LAPIZ OPTICO**

**Y ADEMAS:
ABISMO,
FREDDY Y LA
ARAÑA DE MARTE
Y NUESTRA
SECCION DE JUEGOS
DE PELICULA**

NUEVA
REVISTA MENSUAL

isaac **ASIMOV**

selecciona para ti
los mejores relatos de
CIENCIA FICCION



**No puedes
volverte atrás**
por R. A. Lafferty

- Martin Gardner
- Larry Niven
- James Tiptree, Jr.
- Gene Wolfe



AÑO 2 NUMERO 20

DIRECTOR: Manuel Pérez
DIRECTOR DE ARTE: Luis F. Balaguer
REALIZACION GRAFICA: Didac Tudela
COLABORADORES: Antonio Pliego, Xavier Ferrer, Josep M.º Gils, Christophe Pais, Jaime Mardones, Equipo Molisoft, Carles Bartolomé, Ramón Ollé, Angels Alvarez
FOTOGRAFIA: Ernesto Walfisch, Joan Boada

INPUT Commodore es una publicación de PLANETA-DE AGOSTINI, S.A.

GERENTE DIVISION DE REVISTAS: Sebastián Martínez

PUBLICIDAD: José Real-Grupo Jota
 Madrid: c/ General Varela, 35
 Teléf. 270 47 02/03
 Barcelona: Avda. de Sarrià, 11-13, 1
 Teléf. 250 23 99

FOTOMECANICA: TECFA, S.A.

IMPRESION: Sirven Gràfic
 c/ Gran Via, 754-756, 08013 Barcelona
 Depósito legal: B. 38.114-1986

SUSCRIPCIONES: EDISA
 López de Hoyos, 141, 28002 Madrid
 Teléf. (91) 415 97 12

REDACCION:
 Aribau, 185, 1.º
 08021 Barcelona

DISTRIBUIDORA:
 R.B.A. PROMOTORA DE EDICIONES, S.A.
 Calle B, nº 11 Sector B, Zona Franca
 08004 Barcelona

El precio será el mismo para Canarias que para la Península y en él irá incluida la sobretasa aérea

INPUT Commodore es una publicación controlada por

INPUT Commodore es independiente y no está vinculada a Commodore Business Machines o sus distribuidores.

INPUT no mantiene correspondencia con sus lectores, si bien la recibe, no responsabilizándose de su pérdida o extravío. Las respuestas se canalizarán a través de las secciones adecuadas en estas páginas

© 1987 by Planeta-De Agostini, S.A.

Copyright ilustraciones del fondo gráfico de Marshall Cavendish

INPUT

commodore

SUMARIO

EDITORIAL

4

CODIGO MAQUINA

LISTADOS PAGINADOS ABISMO (II)

5
39

PROGRAMACION

CUADROS CON GRAFICOS DEFINIDOS POR EL USUARIO (I)

46

HARDWARE

LAPIZ OPTICO

18

PARTICIPA

PROGRAMA MULTIGESTION (II)

52

REVISTA DE SOFTWARE

56

EL ZOCO

66

PROGRAMACION DE JUEGOS (COLECCIONABLE)

FREDDY Y LA ARAÑA DE MARTE (I)

31

BUENOS MOMENTOS

Un cualificado representante de una de las principales empresas españolas distribuidoras de videojuegos nos comunicaba recientemente que el movimiento en esta franja del software para los microordenadores domésticos estaba superando todas las previsiones.

Evidentemente estas previsiones estaban referidas al reciente descenso de sus precios de venta al público.

Como ya habíamos comentado en estas mismas líneas en otras ocasiones, tal medida no debía limitarse a una simple operación de marketing destinada a invertir la relación entre el número de ejemplares vendidos y su precio unitario.

Así, el objetivo final debía ser el de definir una terapia de conjunto para el sector. Alcanzar un porcentaje de producción propia significativo, responder a las características específicas del mercado nativo, y fomentar el surgimiento de nutridos y sólidos grupos de programadores son un objetivo obligado de cualquiera que pretenda que el software en nuestro país deje de ser un vergonzoso, y exclusivo, problema de aduanas, licencias e impuestos.

En este cuadro, el papel que corresponde jugar a las revistas del sector debería modi-

ficarse también. Existe la necesidad de que los lectores de esas revistas y usuarios por tanto de los diferentes sistemas, identifiquen a los medios de comunicación como analistas veraces, críticos severos y cualificadores objetivos. Sólo cumpliendo estos requisitos serán portavoces reputados por sus valoraciones. Frente a los usuarios por su fiabilidad a la hora de inclinarse por una u otra opción. Frente a los productores y distribuidores por su análisis ajeno a la tendenciosidad o a una mal comprendida indulgencia.

Dicho esto, también debiera decirse que la problemática del software para nuestros sistemas no debe ni puede reducirse al subsector de los videojuegos. En un momento en que la informática invade más y más áreas de la actividad social y, entre ellas, la educativa, no debe pensarse sólo en fomentar una utilización unilateral de los pequeños, entre los más pequeños, micros.

Que productores y distribuidores se planteen un apoyo consciente, técnico, económico y publicitario, a los diferentes tipos de software educativo y de aplicaciones sería también una manera de elevar el nivel de los usuarios y su capacidad de valorar críticamente sus propias actividades. Además de necesario sería muy sano.

LISTADOS PAGINADOS

■	EL COMANDO LISTP
■	SINTAXIS DEL NUEVO COMANDO
■	DESCRIPCION DEL PROGRAMA
■	LAS RUTINAS

■	COMO INICIAR
■	COPIAS
■	MODIFICACIONES
■	LA SUBROUTINA ROMRAM
■	LOS PROGRAMAS

Una de las funciones que normalmente se emplean al realizar un programa nuevo es el comando LIST, el cual nos sirve para ver las líneas de programa que ya hemos introducido e ir depurando y añadiendo nuevas líneas al mismo.

Uno de los grandes inconvenientes del LIST es la poca flexibilidad que posee cuando estamos buscando algún tipo de información dentro del programa y no sabemos exactamente dónde se encuentra.

Lo que normalmente se hace es listar desde el principio del programa, o bien a partir de una línea determinada sin especificar la línea final. A partir de aquí sólo es cuestión de ir pulsando la tecla de CTRL para ralentizar el desfile de líneas del programa por la pantalla, pero normalmente ocurre que nos damos cuenta de que el dato que buscábamos ya ha desaparecido por la parte superior de la pantalla y en este caso debemos pulsar la tecla de STOP y realizar otro nuevo LIST en las proximidades de donde lo hemos visto aparecer.

Una vez hemos conseguido localizar y detener el listado en la línea adecuada, observamos que necesitamos ver lo que se encuentra 20 o 30 líneas más arriba o más abajo, y de nuevo hay que hacer el correspondiente LIST con los problemas mencionados anteriormente.

Para solventar este inconveniente presentamos un programa en lenguaje ensamblador que nos permitirá avanzar y retroceder por todo el listado del programa con sólo pulsar una tecla. Este programa incorpora un nuevo comando al BASIC, y lo llamaremos LISTP porque realizará la función de presentarnos los listados por las páginas.

Esta ampliación está pensada para el Commodore 64 y para el C128 tra-

bajando en modo Commodore 64.

SINTAXIS DEL NUEVO COMANDO

Existen cinco formas de utilizar el comando LISTP tal como puede verse en el siguiente ejemplo:

1. LISTP
2. LISTP 20
3. LISTP 20—50
4. LISTP —20
5. LISTP 50—

De estas cinco combinaciones sólo se usa la segunda para los listados paginados, aunque las restantes ofrecen las mismas prestaciones que un LIST normal sin dar error de sintaxis.

En la segunda forma, el número de línea indicado será el que encabeza la primera página del listado, siendo éste de longitud fija e igual a 10 líneas de programa.

Una vez ha aparecido la primera página es posible avanzar o retroceder números de línea con sólo pulsar las teclas '+' y '-'. Cabe mencionar que si en este avance llegamos a la última línea de programa, nos aparecerá una línea separadora, y el listado seguirá por la primera línea del programa, dando la sensación de lista circular. Esta particularidad también ocurre en el caso de que retrocedamos y lleguemos a la primera línea, en cuyo caso, antes de la línea separadora nos aparecerá la última línea.

Tanto el avance como el retroceso se realiza en incrementos de 5 líneas para permitir un solapamiento entre páginas consecutivas.

La forma de salir de este estado es pulsando la tecla de —STOP—.

En el caso de que el programa listado tenga menos de 5 líneas es posible que nos aparezca repetido varias veces el listado sin que ello presente problema alguno. En este caso es preferible hacer un LIST o un LISTP sin especificar número de línea.

El número de líneas listadas, así como los incrementos, es posible modificarlos a voluntad. Para ello deberéis consultar el apartado de modificaciones.

DESCRIPCION DEL PROGRAMA

El programa que presentamos aquí hace posible que el comando LIST del BASIC posea una gran mejora respecto al original. El nuevo comando se llamará LISTP, siendo el último carácter el que lo diferencia del LIST normal, de forma que nos recuerde fácilmente que se trata de presentar por páginas el listado del programa que estamos analizando.

En este caso no hemos usado la técnica del wedge para intervenir en la interpretación de los comandos del BASIC. En su lugar se han realizado las modificaciones sobre la misma rutina del LIST de forma que no sea necesario el tener que añadir algún carácter especial al inicio del nuevo comando. El programa que hace posible esto, una vez cargado en el ordenador, se ubicará en la zona de RAM situada entre la ROM del BASIC y el controlador del vídeo, de forma que nos quede aislado respecto a los programas que introduzcamos posteriormente. Como ya os habréis imaginado, esta zona empieza en la dirección 49152 (\$C000) y es aquí donde empieza nuestra ampliación del comando LIST.

Para poder intervenir en la rutina del LIST original que se encuentra localizada en la ROM del BASIC es necesario obtener en primer lugar una réplica exacta del contenido de la ROM del BASIC en la RAM que se halla situada justo debajo de ella y que ocupa las mismas posiciones de memoria. Posteriormente es necesario introducir unos breves cambios del nuevo comando y actuar en conse-

cuencia en caso de que se trate del nuevo comando. Una vez se han introducido estas modificaciones, se actúa sobre la dirección número 1 para que la CPU pueda leer la RAM en lugar de la ROM.

Para poder analizar la posible simultaneidad con otros programas cabe destacar que la zona ocupada por nuestra ampliación va desde la dirección 49152 hasta la 49599 (\$C000—\$C1BF), ambas inclusive, y hace uso de las direcciones \$FB y \$FC de la página cero para las rutinas de copia.

DESCRIPCION DE LAS RUTINAS

En este apartado estudiaremos cómo funcionan las rutinas creadas y cuál es su efecto sobre la rutina original del LIST. Este estudio puede resultar un poco difícil a los lectores no iniciados en la materia, en tal caso puede pasarse al capítulo CARGADOR DE BASIC, introducir el programa en el ordenador y empezar a disfrutar de las ventajas del nuevo comando.

INICIO

La activación del nuevo comando se realiza desde el BASIC haciendo SYS 49152.

Esto hace que sea ejecutada la rutina de INICIO situada en la dirección 49152 (\$C000), la cual ejecuta las subrutinas COPIAR, MODIF y ROMRAM antes de devolver el control al BASIC.

COPIAR

La subrutina COPIAR se encuentra situada a partir de la dirección \$C014.

Consta de dos partes: la primera es la encargada de copiar la ROM del BASIC, y la segunda realiza lo mismo con la del KERNAL. Para realizar la copia lo que se hace es leer un byte y volver a escribir sobre él. Para ello es necesario preparar un puntero que nos indique en cada momento la dirección de copiar. Este puntero se encuentra localizado en las direcciones \$FB y

\$FC y es inicializado con la dirección más baja de cada ROM a copiar, teniendo en cuenta que en la dirección \$FB se encuentra el byte de menor peso y en \$FC el byte de mayor peso. Para la ROM del BASIC este puntero es el \$A000 y para la ROM del KERNAL es la \$E000. Para realizar dicha copia usamos dos subrutinas casi iguales, de las cuales sólo vamos a comentar la primera de ellas.

Las instrucciones encargadas de hacer la copia (leer y escribir) son las que se encuentran en las direcciones \$C01E y \$C020, las cuales tienen un tipo de direccionamiento llamado indirecto-indexado por Y, siendo las que nos permitirán copiar bloques de 256 bytes modificando solamente el valor del registro Y (ver direcc. \$C022). Debido a que la capacidad de cada una de estas dos ROM'S es de 8K bytes, será necesario copiar varios bloques de 256 bytes, y esto se consigue modificando el byte más alto del puntero, con la instrucción INC \$FC situada en la dirección \$C025 hasta llegar al final de cada ROM. Esto se consigue en las direcciones \$C029 y \$C03C, al comparar el puntero actual con la dirección siguiente a la del final de cada ROM. En el caso de la ROM del BASIC ésta será la \$C000 y en el caso de la ROM del KERNAL será la dirección \$0000.

MODIF

Esta subrutina es la encargada de modificar la rutina del LIST que ahora se encuentra en RAM e introducir, de esta forma, dos bifurcaciones o saltos hacia la nueva rutina del LISTP. Estas modificaciones se concretan en introducir un JMP \$C083 en la dirección \$A6A0 y un JMP \$C062 en la dirección \$A707. La primera dirección tiene por objeto el poder analizar los caracteres que entran después del comando original del LIST y decidir si debe ser un listado normal o paginado. La segunda dirección interviene en el número de líneas listadas. Si se trata de un listado paginado, la rutina del LIST sólo listará una línea y ésta estará bajo el control de la nueva rutina del LISTP.

ROMRAM

Esta subrutina se encuentra localizada a partir de la dirección \$C076 y es la encargada de hacer la conmutación de ROM a RAM. Para que esta conmutación no sea perturbada por ningún evento extraño se realiza un bloqueo de las interrupciones mediante la instrucción SEI y al final son habilitadas de nuevo gracias a la instrucción CLI.

La conmutación se realiza modificando los bits 0 y 1 del port de la CPU cuya dirección es la 1.

La subrutina termina con un salto a la dirección \$A474, que es la encargada de devolver el control al BASIC y de que nos aparezca el READY en pantalla.

MOD1 Y MOD2

La subrutina MOD1 es la encargada de listar sólo una línea si LISTP está activado y, en caso contrario, no afecta la operación normal del LIST.

Por su parte, la subrutina MOD2 está situada a partir de la dirección \$C083 y actúa después de ser decodificado el comando LIST gracias a la bifurcación realizada en la subrutina MODIF.

Su misión es la de decodificar el nuevo comando con la sintaxis correcta y en caso de que éste no lo sea, dar el correspondiente mensaje de —syntax error—.

Tal como se ha descrito en el apartado de sintaxis del nuevo comando, éste sólo actúa en el caso que se especifique un sólo número de línea. Las tomas de decisión se realizan en la primera parte de esta subrutina (direc. \$C083 a \$C0A7).

LISTP

Esta subrutina empieza en la dirección \$C0AA y es la encargada de realizar el listado de 10 líneas de programa y su funcionamiento es tal como se describe a continuación.

Empezamos con quitar la dirección de retorno del STACK, ya que la salida de nuestra subrutina debe devol-

LKANT

ver el control al BASIC, y a continuación colocaremos el indicador (*flag*) LISPAG a 1 para que nos recuerde que entramos en modo paginado. Este *flag* se encuentra en la dirección \$C00F y, cuando no está activa la rutina LISTP, su valor es cero.

A continuación guardamos la dirección donde se encuentra el puntero que nos indica donde empieza la línea siguiente a la solicitada en LINK1. Este puntero lo hemos llamado *—link—* porque es el encargado de ir encadenando las diferentes líneas de programa. Luego sigue un borrado de pantalla gracias a la utilización de la subrutina CHROUT (\$FFD2) del KERNAL y la puesta a cero del contador de líneas listadas. A partir de este momento entramos en el bucle LISTP1 cuya misión es la de listar un total de 10 líneas de programa. Dentro de este bucle se realizan las siguientes comprobaciones: en primer lugar mira si ya ha listado la última línea de programa en cuyo caso debe trazar una línea separadora mediante la subrutina PRILIN y además debe colocar el puntero de la línea a listar sobre la primera línea de programa, es decir, al principio del área destinada para almacenar los programas en BASIC. En segundo lugar comprueba si hemos listado 5 líneas en cuyo caso guardaremos el nuevo puntero para su poste-

rior utilización si escogemos la opción de avance.

El anterior bucle finaliza cuando se han listado 10 líneas de programa y a partir de este momento el programa espera una entrada desde teclado. La rutina EXPTEC es la encargada de realizar esta función y es capaz de analizar las teclas válidas para movernos por el listado del programa.

Tal como hemos mencionado anteriormente, podemos avanzar o retroceder con sólo pulsar las teclas '+' y '-' y salir del modo paginado con sólo pulsar la tecla de STOP.

La opción de avance tiene por objeto la de sustituir el puntero de la primera línea a listar por el de la quinta línea y regresar otra vez al bucle que nos lista las 10 líneas, LISTP1. De esta forma obtenemos un avance de 5 líneas permitiendo el solapamiento de otras 5 líneas.

La opción de retroceso tiene por objeto la de sustituir el puntero de la primera línea a listar por el de la quinta línea antes de la primera. Como que este puntero lo desconocemos, es necesario buscarlo, y ésta es la misión de la subrutina LKANT. A continuación regresamos al bucle de listado LISTP1.

Por último, la opción de *—STOP—* borra la indicación (*flag*) de listados paginados y devuelve el control al BASIC.

Esta subrutina empieza en la dirección \$C157 y es la que se encarga de obtener la dirección donde se encuentra el puntero de la línea actual. Esta dirección se encuentra justo al inicio de la línea anterior a la listada.

Al igual que en el avance, tenemos que comprobar cuándo hemos llegado a un extremo del listado, en este caso es la primera línea. Si esto ocurre, lo que debemos hacer es desplazarnos hasta el final del programa y empezar a retroceder a partir de allí.

Esta operación se realiza 5 veces para poder retroceder otras tantas líneas y la operación termina con la actuación del puntero de la primera línea a listar.

Para los que deseéis profundizar en el tema se han incluido dos tablas que complementan el listado del programa en ensamblador, que son la tabla de símbolos y la de referencias cruzadas. En la primera se puede apreciar una lista de todas las etiquetas (*label*) usadas durante la confección del programa, junto con la dirección absoluta asignada a cada una de ellas. En la segunda tabla se observa una repetición de la tabla anterior ampliada con la información para saber cómo se accede a tal o cual etiqueta. Ambas tablas son de gran utilidad para este programa.

```

000001 00000 ; * * * * *
000002 00000 ; *
000003 00000 ; * LISTADOS PAGINADOS *
000004 00000 ; * por *
000005 00000 ; * JOSEP M. GILS GIMENO *
000006 00000 ; *
000007 00000 ; * * * * *
000008 00000 ;
000009 00000 ; PARA ACTIVAR EL PROGRAMA DESDE ELBASIC DEBE
HACERSE SYS 49152.
000010 00000 ;
000011 00000 ; LOS LISTADOS PAGINADOS SE OBTIENEN TECLEANDO
000012 00000 ; —LISTP XXXX— SIENDO XXXX EL PRIMER NUMERO DE
LINEA A VISUALIZAR
000013 00000 ;
000014 00000 ; CON LAS TECLAS '+' Y '-' PODREMOS LISTAR HACIA DELANTE O HACIA
ATRAS

```



```

00015 0000 ;
00016 0000 ; CON INCREMENTOS DE 5 LINEAS. AL LLEGAR A LA
        ULTIMA LINEA APARECE UNA
00017 0000 ;
00018 0000 ; LINEA SEPARADORA Y EL LISTADO CONTINUA EN LA PRIMERA LINEA
00019 0000 ;
00020 0000 ; PARA SALIR DEBE PULSARSE LA TECLA DE —STOP—.
00021 0000 ;
00022 0000 ; EL PROGRAMA SE ALMACENA EN LA ZONA DE RAM
        SITUADA DESPUES DE LA ROM DEL
00023 0000 ;
00024 0000 ; BASIC (49152= $C0000).
00025 0000 ;
00026 0000 ; *****
00027 0000 ;
00028 0000 *=$C0000 ; ORIGEN DEL PROGRAMA.
00029 C000 ;
00030 C000 20 14 C0 INICIO JSR COPIAR ; COPIA EL CONTENIDO DE LAS ROM'S SOBRE LA RAM.
00031 C003 20 41 C0 JSR MODIF ; INSERTA MODIFICACIONES EN RUTINA DEL —LIST—.
00032 C006 4C 76 C0 JMP ROMRAM ; DEJAN DE TRABAJAR LAS ROM'S Y QUEDA ACTIVADO EL
        —LISTP—.
00033 C009 ;
00034 C009 01 08 LINK1 .WORD $0801
00035 C00B 00 00 LINK5 .WORD $0000
00036 C00D 00 LINLIS .BYTE $00 ; NUMERO DE LINEAS LISTADAS POR PANTALLA (0-10).
00037 C00E 00 LATRAS .BYTE $00 ; NUMERO DE LINEAS ANALIZADAS HACIA ATRAS (0-5).
00038 C00F 00 LISPAG .BYTE $00 ; FLAG DE LISTADOS PAGINADOS (ACTIVADO= $01).
00039 C010 62 C0 MODP1 .WORD
        MOD1
00040 C012 83 C0 MODP2 .WORD
00041 C014 ;
00042 C014 ; *****
00043 C014 A9 A0 COPIAR LDA #$A0 ; COPIA LA ROM DEL BASIC SOBRE RAM.
00044 C016 85 FC STA $FC
00045 C018 A9 00 LDA #$00
00046 C01A 85 FB STA $FB
00047 C01C A0 00 LDY #$00
00048 C01E B1 FB LOOP1 LDA ($FB),Y
00049 C020 91 FB STA ($FB),Y
00050 C022 C8 INY
00051 C023 D0 F9 BNE LOOP1
00052 C025 E6 FC INC $FC
00053 C027 A5 FC LDA $FC
00054 C029 C9 C0 CMP #$C0
00055 C02B D0 F1 BNE LOOP1
00056 C02D A9 E0 LDA #$E0 ; COPIA LA ROM DEL KERNAL SOBRE RAM.
00057 C02F 85 FC STA $FC
00058 C031 B1 FB LOOP2 LDA ($FB),Y
00059 C033 91 FB STA ($FB),Y
00060 C035 C8 INY
00061 C036 D0 F9 BNE LOOP2
00062 C038 E6 FC INC $FC

```



```

00063 C03A A5 FC      LDA $FC
00064 C03C C9 00      CMP #$00
00065 C03E D0 F1      BNE LOOP2
00066 C040 60          RTS
00067 C041            ;
00068 C041            ; *****
00069 C041            ;
00070 C041 A9 4C      MODIF LDA #$4C ; PREPARA LOS DESVIOS A LAS NUEVAS RUTINAS DEL
                        —LISTP—.
00071 C043 8D A0 A6      STA $A6A0
00072 C046 8D 07 A7      STA $A707
00073 C049 AD 12 C0      LDA MODP2
00074 C04C AE 13 C0      LDX MODP2+1
00075 C04F 8D A1 A6      STA $A6A1
00076 C052 8E A2 A6      STX $A6A2
00077 C055 AD 10 C0      LDA MODP1
00078 C058 AE 11 C0      LDX MODP1+1
00079 C05B BD 08 A7      STA $A708
00080 C05E BE 09 A7      STX $A709
00081 C061 60          RTS
00082 C062            ;
00083 C062            ; *****
00084 C062            ;
00085 C062 AD 0F C0      MOD1  LDA LISPAG ; MIRA SI EL —LISTP— ESTA ACTIVADO.
00086 C065 C9 01      CMP #$01
00087 C067 F0 07      BEQ MOD1A ; SALTA SI ES ASI.
00088 C069 A0 00      LDY #$00 ; SIGUE CON LA RUTINA ORIGINAL DEL —LIST—
00089 C06B B1 5F      LDA ($5F),Y
00090 C06D 4C 0A A7      JMP $A70A
00091 C070 A9 0D      MOD1A  LDA #$0D ; ENVIA UN RETURN.
00092 C072 20 D2 FF      JSR $FFD2
00093 C075 60          RTS
00094 C076            ;
00095 C076            ; *****
00096 C076            ;
00097 C076 78          ROMRAM SEI ; BLOQUEA INTERRUPCIONES IRQ.
00098 C077 A5 01      LDA $01
00099 C079 29 FD      AND #$FD
00100 C07B 09 05      ORA #$05
00101 C07D 85 01      STA $01
00102 C07F 58          CLI ; DESBLOQUEA INTERRUPCIONES IRQ.
00103 C080 4C 74 A4      JMP $A474
00104 C083            ;
00105 C083            ; *****
00106 C083            ;
00107 C083 C9 50      MOD2    CMP #$50 ; MIRA SI DESPUES DE —LIST— SIGUE LA LETRA 'P'.
00108 C085 F0 08      BEQ ; SALTA SI ES ASI.
                        MOD2A
00109 C087 C9 AB      CMP #$AB ; MIRA SI DESPUES DE —LIST— SIGUE UN GUION.
00110 C089 F0 01      BEQ ; SALTA SI ES ASI.
                        LINORM

```


00111	C08B	60	LERROR RTS	; SALIDA POR ERROR DE SINTAXIS.
00112	C08C	4C A4 A6	LINORM JMP \$A6A4	; SIGUE CON EL —LIST— NORMAL.
00113	C08F	20 73 00	MOD2A JSR \$0073	; LEE CARACTER SIGUIENTE A LA LETRA 'P'.
00114	C092	90 08	BCC MOD2B	; SALTA SI ES NUMERICO.
00115	C094	F0 F6	BEQ LINORM	; SALTA SI NO HAY PARAMETROS
00116	C096	C9 AB	CMP #\$AB	; MIRA SI ES UN GUION.
00117	C098	D0 F1	BNE LERROR	; SALTA SI NO ES ASI.
00118	C09A	F0 F0	BEQ LINORM	; SI LO ES REALIZA UN —LIST— NORMAL.
00119	C09C	20 6B A9	MOD2B JSR \$A96B	; BUSCA PRIMER NUMERO DE LINEA.
00120	C09F	20 13 A6	JSR \$A613	; BUSCA PRIMERA DIRECC. DE LINK Y LEE SEGUNDO PARAMETRO.
00121	C0A2	20 79 00	JSR \$0079	; ANALIZA SEGUNDO PARAMETRO.
00122	C0A5	F0 03	BEQ LISTP	; SALTA SI NO HAY MAS PARAMETROS.
00123	C0A7	4C AF A6	JMP \$A6AF	; SALTA A LA RUTINA NORMAL DEL LIST SI HAY MAS PARAM.
00124	C0AA			
00125	C0AA			
00126	C0AA			
00127	C0AA	68	LISTP PLA	; QUITA LA DIRECC. DE RETORNO DEL STACK.
00128	C0AB	68	PLA	
00129	C0AC	A9 01	LDA #\$01	; COLOCA FLAG DE LISTADOS PAGINADOS A '1'.
00130	C0AE	8D 0F C0	STA LISPAG	
00131	C0B1	A6 5F	LDX \$5F	; GUARDA LINK PRIMERA LINEA.
00132	C0B3	A5 60	LDA \$60	
00133	C0B5	BE 09 C0	STX LINK1	
00134	C0B8	8D 0A C0	STA LINK1+1	
00135	C0BB	A9 93	LISTP1 LDA #\$93	; BORRA PANTALLA.
00136	C0BD	20 D2 FF	JSR \$FFD2	
00137	C0C0	A9 00	LDA #\$00	; NUMERO LINEAS LISTADAS= 0.
00138	C0C2	BD 0D C0	STA LINLIS	
00139	C0C5	A0 01	LISTP2 LDY #\$01	; COLOCA FLAG A 'NO STRING'
00140	C0C7	84 0F	STY \$0F	
00141	C0C9	B1 5F	LDA (\$5F),Y	; MIRA SI EL LINK ES DE LA ULTIMA LINEA +1.
00142	C0CB	D0 08	BNE LISTP3	; SALTA SI NO LO ES.
00143	C0CD	20 44 C1	JSR PRILIN	; BUSCA LINK PRIMERA LINEA DE BASIC. TRAZA LINEA SEPARADORA.
00144	C0D0	A9 0D	LDA #\$0D	; ENVIA UN RETURN
00145	C0D2	20 D2 FF	JSR \$FFD2	
00146	C0D5	C8	LISTP3 INY	
00147	C0D6	B1 5F	LDA (\$5F),Y	; BUSCA SIGUIENTE LINK
00148	C0D8	AA	TAX	
00149	C0D9	C8	INY	
00150	C0DA	B1 5F	LDA (\$5F),Y	
00151	C0DC	20 E8 A6	JSR \$A6EB	; LISTA UNA SOLA LINEA.
00152	C0DF	EE 0D C0	INC LINLIS	; INCREMENTA EL NUM. DE LINEAS LISTADAS.
00153	C0E2	A9 0A	LDA #\$0A	; MIRA SI SE HAN LISTADO 10 LINEAS.
00154	C0E4	CD 0D C0	CMP LINLIS	
00155	C0E7	F0 17	BEQ EXPTEC	; SALTA SI ES ASI.
00156	C0E9	20 32 C1	JSR LKSIG	; BUSCA SIGUIENTE LINK.
00157	C0EC	A9 05	LDA #\$05	; MIRA SI SE HA LISTADO LA QUINTA LINEA.

00158	C0EE	CD 0D C0	CMP LINLIS	
00159	C0F1	D0 D2	BNE LISTP2	; SALTA SI NO LO ES.
00160	C0F3	A6 5F	LDX \$5F	; GUARDA EL LINK DE LA QUINTA LINEA.
00161	C0F5	A5 60	LDA \$60	
00162	C0F7	BE 0B C0	STX LINK5	
00163	C0FA	BD 0C C0	STA LINK5+1	
00164	C0FD	4C C5 C0	JMP LISTP2	; SIGUE CON OTRA LINEA.
00165	C100			
00166	C100	20 E4 FF	EXPTEC JSR \$FFE4	; EXPLORA TECLADO.
00167	C103	C9 2B	CMP #\$2B	; MIRA SI SE HA PULSADO LA TECLA '+'.
00168	C105	D0 13	BNE TEC1	; SALTA SI NO LO ES.
00169	C107	AE 0B C0	LDX LINK5	; COLOCA EL LINK5 EN EL LINK1.
00170	C10A	AD 0C C0	LDA	
			LINK5+1	
00171	C10D	BE 09 C0	STX LINK1	
00172	C110	8D 0A C0	STA	
			LINK1+1	
00173	C113	86 5F	STX \$5F	
00174	C115	85 60	STA \$60	
00175	C117	4C BB C0	JMP LISTP1	; VUELVE A LISTAR 10 LINEAS.
00176	C11A			
00177	C11A	C9 2D	TEC1 CMP #\$2D	; MIRA SI SE HA PULSADO LA TECLA '-'.
00178	C11C	D0 06	BNE TEC2	; SALTA SI NO ES ASI.
00179	C11E	20 57 C1	JSR LKANT	; BUSCA EL LINK DE 5 LINEAS ANTERIORES A LA PRIMERA.
00180	C121	4C BB C0	JMP LISTP1	; VUELVE A LISTAR 10 LINEAS.
00181	C124			
00182	C124	A5 91	TEC2 LDA \$91	; MIRA SI SE HA PULSADO LA TECLA DE —STOP—.
00183	C126	C9 7F	CMP #\$7F	
00184	C128	D0 D6	BNE EXPTEC	; SI NO ES ASI VUELVE A EXPLORAR EL TECLADO.
00185	C12A	A9 00	LDA #\$00	; BORRA FLAG DE LISTADOS PAGINADOS.
00186	C12C	8D 0F C0	STA LISPAG	
00187	C12F	4C 74 A4	JMP \$A474	; TERMINA EL —LISTP— Y REINICIALIZA EL BASIC.
00188	C132			
00189	C132			*****
00190	C132			
00191	C132	A0 00	LKSIG LDY #\$00	; BUSCA LINK DE LA SIGUIENTE LINEA
00192	C134	B1 5F	LDA (\$5F),Y	
00193	C136	AA	TAX	
00194	C137	C8	INY	
00195	C138	B1 5F	LDA (\$5F),Y	
00196	C13A	86 5F	STX \$5F	
00197	C13C	85 60	STA \$60	
00198	C13E	D0 03	BNE LKSIG1	; SI HA LLEGADO A LA ULTIMA LINEA,
00199	C140	4C 44 C1	JMP PRILIN	; COLOCAR EL LINK A LA PRIMERA LINEA DEL BASIC.
00200	C143	60	LKSIG1 RTS	
00201	C144			
00202	C144	A6 2B	PRILIN LDX \$2B	; LINK PRIMERA LINEA DEL BASIC.
00203	C146	A5 2C	LDA \$2C	
00204	C148	86 5F	STX \$5F	
00205	C14A	85 60	STA \$60	
00206	C14C	A2 28	LDX #\$28	; VA A SACAR LA LINEA DE SEPARACION DE FINAL DE

LISTADO.

```

00207 C14E A9 A8 PRILI1 LDA #A8 ; CARACTER QUE FORMA LA LINEA DE SEPARACION.
00208 C150 20 D2 FF JSR $FFD2
00209 C153 CA DEX
00210 C154 D0 F8 BNE PRILI1
00211 C156 60 RTS
00212 C157 ;
00213 C157 ; *****
00214 C157 ;
00215 C157 A9 05 LKANT LDA #05 ; NUMERO DE LINKS HACIA ATRAS= 5.
00216 C159 8D 0E C0 STA LATRAS
00217 C15C AE 09 C0 LKAN0 LDX LINK1 ; PREPARA PRIMER LINK.
00218 C15F AD 0A C0 LDA LINK1+1
00219 C162 86 5F STX $5F
00220 C164 85 60 STA $60
00221 C166 E4 2B CPX $2B
00222 C168 D0 18 BNE LKAN2 ; SALTA SI NO ES LA PRIMERA LINEA.
00223 C16A C5 2C CMP $2C
00224 C16C D0 14 BNE LKAN2 ; SALTA SI NO ES LA PRIMERA LINEA.
00225 C16E 38 SEC ; COLOCA EL LINK DE LA ULTIMA LINEA DEL BASIC.
00226 C16F A5 2D LDA $2D
00227 C171 E9 02 SBC #02
00228 C173 85 5F STA $5F
00229 C175 8D 09 C0 STA LINK1
00230 C178 A6 2E LDX $2E
00231 C17A B0 01 BCS LKAN1
00232 C17C CA DEX
00233 C17D 86 60 LKAN1 STX $60
00234 C17F 8E 0A C0 STX LINK1+1
00235 C182 ;
00236 C182 C6 60 LKAN2 DEC $60 ; BUSCA EL LINK DE LA LINEA ANTERIOR.
00237 C184 A0 FE LDY #$FE
00238 C186 B1 5F LKAN3 LDA ($5F),Y
00239 C188 C9 00 CMP #00
00240 C18A F0 03 BEQ LKAN5
00241 C18C 88 LKAN4 DEY
00242 C18D D0 F7 BNE LKAN3
00243 C18F C8 LKAN5 INY
00244 C190 AD 09 C0 LDA LINK1
00245 C193 D1 5F CMP ($5F),Y
00246 C195 F0 04 BEQ LKAN7
00247 C197 88 LKAN6 DEY
00248 C198 4C BC C1 JMP LKAN4
00249 C19B AD 0A C0 LKAN7 LDA LINK1+1
00250 C19E C8 INY
00251 C19F D1 5F CMP ($5F),Y
00252 C1A1 F0 04 BEQ LKAN8
00253 C1A3 88 DEY
00254 C1A4 4C 97 C1 JMP LKAN6
00255 C1A7 88 LKAN8 DEY
00256 C1A8 18 CLC

```


LKAN0	\$C15C	217	266	
LKAN1	\$C17D	231	233	
LKAN2	\$C182	222	224	236
LKAN3	\$C186	238	242	
LKAN4	\$C18C	241	248	
LKAN5	\$C18F	240	243	
LKAN6	\$C197	247	254	
LKAN7	\$C19B	246	249	
LKAN8	\$C1A7	252	255	
LKAN9	\$C1B5	261	263	
LKANT	\$C157	179	215	
LKSIG	\$C132	156	191	
LKSIG1	\$C143	198	200	
LOOP1	\$C01E	48	51	55
LOOP2	\$C031	58	61	65
MOD1	\$C062	39	85	
MOD1A	\$C070	87	91	
MOD2	\$C083	40	107	
MOD2A	\$C08F	108	113	
MOD2B	\$C09C	114	119	
MODIF	\$C041	31	70	
MODP1	\$C010	39	77	78
MODP2	\$C012	40	73	74
PRILI1	\$C14E	207	210	
PRILIN	\$C144	143	199	202
ROMRAM	\$C076	32	97	
TEC1	\$C11A	168	177	
TEC2	\$C124	178	182	

CARGADOR DE BASIC

Para poder llevar a la práctica este programa de una forma asequible para vosotros, se ha pensado en usar un pequeño programa en BASIC que nos cargue el programa en lenguaje máquina a partir de la dirección 49152.

Este programa realiza la carga mediante la lectura de los valores introducidos en las sentencias DATA. Éstas se encuentran situadas en las líneas cuya numeración concuerda con la posición física que después tomará la rutina, es decir, de la 49152 hasta la 49599.

A continuación sale una presentación en pantalla de los comandos que se pueden utilizar y en el caso que se desee activar la rutina debe hacerse un SYS 49152. Para desactivar el comando LISTP basta con pulsar simultáneamente las teclas de —STOP— y de —RESTORE—.

```

10 REM * * * * *
20 REM *
30 REM * LISTADOS
40 REM * PAGINADOS
50 REM * por
60 REM * JOSEP M.
70 REM * GILS
80 REM * GIMENO
90 REM *
100 REM * * * * *
110 SUMA=0:AD=49152
120 FOR N=0 TO 447
130 READ BY:POKE AD+N,
    BY:SUMA=SUMA+BY
140 NEXT
150 IF SUMA <> 58358
    THEN PRINT "ERROR EN
    LOS DATOS":END
160 PRINT "[SHIFT+CLR/
    HOME][CTRL+9][11
    ESPACIOS]LISTADOS[2
    ESPACIOS]PAGINADOS[

```

```

10ESPACIOS][CTRL+0]"
170 PRINT"[4*CRSR
    ABAJO][CTRL+9]SYS
    49152[CTRL+0]ACTIVA-
    LISTPNUM.LINEA-"
180 PRINT"[CRSR
    ABAJO][CTRL+9]STOP/
    REST[CTRL+0]
    DESACTIVALISTP"
190 PRINT"[CRSRABAJO][8
    ESPACIOS][CTRL+9]+
    [CTRL+0]AVANZANUM.
    LINEA"
200 PRINT"[CRSRABAJO][8
    ESPACIOS][CTRL+9]-
    [CTRL+0]RETROCEDE
    NUM.LINEA"
210 PRINT"[CRSRABAJO][5
    ESPACIOS][CTRL+9]
    STOP[CTRL+0]SALEDEL
    MODOPAGINADO"
49152 DATA32,20,192,32,65,
    192,76,118
49160 DATA192,1,8,1,8,10,0,0
49168 DATA98,192,131,192,
    169,160,133,252
49176 DATA169,0,133,251,
    160,0,177,251
49184 DATA145,251,200,208,
    249,230,252,165
49192 DATA252,201,192,208,
    241,169,224,133
49200 DATA252,177,251,145,
    251,200,208,249
49208 DATA230,252,165,252,
    201,0,208,241
49216 DATA96,169,76,141,
    160,166,141,7
49224 DATA167,173,18,192,
    174,19,192,141
49232 DATA161,166,142,162,
    166,173,16,192
49240 DATA174,17,192,141,8,
    167,142,9
49248 DATA167,96,173,15,
    192,201,1,240
49256 DATA7,160,0,177,95,
    76,10,167
49264 DATA169,13,32,210,
    255,96,120,165
49272 DATA1,41,253,9,5,133,
    1,88

```


49280 DATA76,116,164,201,
80,240,8,201
49288 DATA171,240,1,96,76,
164,166,32
49296 DATA115,0,144,8,240,
246,201,171
49304 DATA208,241,240,32,
107,169,32
49312 DATA19,166,32,121,0,
240,3,76
49320 DATA175,166,104,104,
169,1,141,15
49328 DATA192,166,95,165,
96,142,9,192
49336 DATA141,10,192,169,
147,32,210,255
49344 DATA169,0,141,13,192,
160,1,132
49352 DATA15,177,95,208,8,
32,68,193
49360 DATA169,13,32,210,
255,200,177,95
49368 DATA170,200,177,95,
32,232,166,238
49376 DATA13,192,169,10,
205,13,192,240
49384 DATA23,32,50,193,169,
5,205,13
49392 DATA192,208,210,166,
95,165,96,142
49400 DATA11,192,141,12,
192,76,197,192
49408 DATA32,228,255,201,
43,208,19,174
49416 DATA11,192,173,12,
192,142,9,192
49424 DATA141,10,192,134,
95,133,96,76
49432 DATA187,192,201,45,
208,6,32,87
49440 DATA193,76,187,192,
165,145,201,127
49448 DATA208,214,169,0,
141,15,192,76
49456 DATA116,164,160,0,
177,95,170,200
49464 DATA177,95,134,95,
133,96,208,3
49472 DATA76,68,193,96,166,
43,165,44
49480 DATA134,95,133,96,
162,40,169,168

1000 DATA"3 Snodgrass Gardens"
1010 DATA"Taustenburg"
1020 DATA"5 March 1984"
1030 DATA"s"
1040 DATA"Mr Hiram Firem"
1050 DATA"Production Director"
1060 DATA"Firem Electrical Engineering Co Ltd"
1070 DATA"22 Station Road"
1080 DATA"Taustenburg"
1090 DATA"TA5 1AT"
1100 DATA"s"
1110 DATA"Dear Mr Firem"
1120 DATA"s"
1130 DATA"Engineering Trainee"
1140 DATA"s"
1150 DATA"I wish to apply for the
1160 DATA"above position, as advertised in today's 'Tau
1170 DATA"stenburg Chronicle'." above position, as advertised in today's 'Tau
1180 DATA"stenburg Chronicle'." closed, I am an ex-pupil of Taustenburg
1190 DATA"stenburg Chronicle'." I have English, Mathematics and Physics
1200 DATA"stenburg Chronicle'." I have English, Mathematics and Physics
1210 DATA"stenburg Chronicle'." I have English, Mathematics and Physics
1220 DATA"stenburg Chronicle'." I have English, Mathematics and Physics
1230 DATA"stenburg Chronicle'." I have English, Mathematics and Physics
1240 DATA"stenburg Chronicle'." I have English, Mathematics and Physics
1250 DATA"stenburg Chronicle'." I have English, Mathematics and Physics
1260 DATA"stenburg Chronicle'." I have English, Mathematics and Physics
1270 DATA"stenburg Chronicle'." I have English, Mathematics and Physics
1280 DATA"stenburg Chronicle'." I have English, Mathematics and Physics
1290 DATA"stenburg Chronicle'." I have English, Mathematics and Physics

3 Snodgrass Gardens
Taustenburg
5 March 1984
Mr Hiram Firem
Production Director
Firem Electrical Engineering Co Ltd
22 Station Road
Taustenburg
TA5 1AT

Dear Mr Firem

Engineering Trainee

I wish to apply for the above position, as advertised in today's 'Taustenburg Chronicle'.

As you will see from my CV, enclosed, I am an ex-pupil of Taustenburg Grammar School, where my five O-levels included English, Mathematics and Physics.

In addition, I do have a little practical experience in electrical work - at home, where I helped my father (a qualified electrician) re-wire our house, and at school, where I was a keen member of the electronics club and as such helped build the school's public address system.

I have always wanted a career in electrical engineering, and should you decide to appoint me you will find me an enthusiastic worker.

I should be grateful for the opportunity of an early interview, in the meantime, copies of my references are enclosed.

Yours sincerely

Kenneth Sparks

Mr Hiram Firem
Production Director
Firem Electrical Engineering Co Ltd
22 Station Road
Taustenburg TA5 1AT

49488 DATA32,210,255,202,
208,248,96,169
49496 DATA5,141,14,192,174,
9,192,173
49504 DATA10,192,134,95,
133,96,228,43
49512 DATA208,24,197,44,
208,20,56,165
49520 DATA45,233,2,133,95,
141,9,192
49528 DATA166,46,176,1,202,
134,96,142
49536 DATA10,192,198,96,
160,254,177,95
49544 DATA201,0,240,3,136,
208,247,200
49552 DATA173,9,192,209,95,
240,4,136

49560 DATA76,140,193,173,
10,192,200,209
49568 DATA95,240,4,136,76,
151,193,136
49576 DATA24,152,101,95,
133,95,141,9
49584 DATA192,144,2,230,96,
165,96,141
49592 DATA10,192,206,14,
192,208,157,96

PARA INTRODUCIR MODIFICACIONES

Es posible modificar tanto el número de líneas listadas por página como los incrementos hacia delante o hacia atrás en el número de líneas. Si deseáis modificar estos valores es necesario consultar la tabla 1, donde se relacionan los tres conceptos mencionados.

TABLA 1		
Concepto	Dirección	Valor
Núm. líneas listadas	49379	10
Incram. en avance	49389	5
Incram. en retroceso	49496	5

Suscríbase ahora a

INPUT
commodore

PRECIO DE CUBIERTA PTAS. 375
MENOS: 20 % de descuento al suscriptor Ptas. 75
USTED PAGA SOLO PTAS. 300 (por ejemplar)

SUSCRIPCION ANUAL 12 EJEMPLARES 4.500 Ptas.
(900 Ptas), USTED PAGA SOLO 3.600 Ptas
(entrega a domicilio gratis)

INPUT le proporciona
INFORMACION... DIVERSION... FORMACION...
(un curso completo de programación)...

20% de descuento
por sólo 300 Ptas. ejemplar, y recibidos todos
cómodamente en su hogar

...LA POSIBILIDAD DE MEJORAR
SU NIVEL PROFESIONAL...
EL NIVEL DE LOS ESTUDIOS...

...Descubra el mundo de la informática...
...Aprenda a programar con facilidad...
...Diviértase con los ordenadores...
...Esté siempre al día...

Recorte y envíe este cupón
de inmediato a EDISA, López de Hoyos, 141
28002 Madrid, o bien llámenos
al Telf. (91) 415 97 12

INPUT

BOLETIN DE SUSCRIPCION

SI, envíeme INPUT COMODORE durante 1 año (12 ejemplares), al precio especial de oferta de **3.600 Ptas. AHORRANDOME 900 Ptas.** sobre el precio normal de portada de 12 ejemplares sueltos. (Por favor, cumplimente este boletín con sus datos personales e indíquenos con una (X) la forma de pago por usted elegida, métele en un sobre y deposítelo en el buzón más próximo).

NOMBRE _____ APELLIDOS _____
DOMICILIO _____ NUM. _____ PISO _____ ESCALERA _____ COD. POSTAL _____
POBLACION _____ PROVINCIA _____ TELF. _____
PROFESION _____

FORMA DE PAGO ELEGIDA: Reembolso ☐ Domiciliación Bancaria ☐
Talón nominativo que adjunto a favor de EDISA ☐

INSTRUCCIONES DE DOMICILIACION BANCARIA (si es elegida por usted)

Muy señores míos: _____ de _____ de 19____
Les ruego que, con cargo a mi cuenta n.º _____ atiendan, hasta nuevo aviso, el pago de los recibos que les presentará
Editorial PLANETA-AGOSTINI a nombre de: _____
BANCO/C de AHORROS _____
DIRECCION _____

FIRMA

CHIP!

¿Y CUANDO DICES QUE ES SU CUMPLEAÑOS?

CREO QUE DENTRO DE QUINCE DÍAS...

NO!

SÍ, CHICO... ES TRASTE PERO ES ASÍ...

¡QUÉ FUERTE!

¡EEH! PASA CON VOSOTROS?

¿SE OS HA ACABADO LA GARANTÍA O QUÉ?

OTRO QUE NO SE HA ENTERADO...

¿ENTERADO? ¿DE QUÉ ME TENGO QUE ENTERAR?

PUES QUE DENTRO DE QUINCE DÍAS ES EL CUMPLEAÑOS DEL CHAVAL...

O SEA, DE NUESTRO DUEÑO...

¡AH, PUES MUY BIEN, NO? ¿QUÉ LE REGALAMOS?

NO SEAS BURRO... ¿NO RECUERDAS EL CUMPLEAÑOS ANTERIOR? LE REGALARON VEINTE JUEGOS...

VEINTE...

UNO DETRÁS DE OTRO

EL MISMO DÍA

SIN CANSARSE

ESTUVIMOS TRES DÍAS CON SUS TRES NOCHES SIN PARAR...

...CUANDO ÉL SE IBA AL COLE LE COGÍA EL RELEVO SU MADRE...

¿Y ESTE AÑO CUANTOS CREÉIS QUE SERÁN...?

PUES CONTANDO QUE HA HECHO NUEVOS AMIGOS YO CALCULO QUE TREINTA...

AAAAGRRRLLL...

EL LAPIZ OPTICO

El lápiz óptico es uno de los periféricos más espectaculares de los que es posible dotar al Commodore 64. No obstante, como veremos en este artículo, su realización es muy sencilla, gracias a que nuestro ordenador ya tiene incorporados parte de los circuitos necesarios. También veremos unos útiles programas para sacar todo el jugo a este periférico.

El lápiz óptico es, en apariencia, un lápiz normal al que le falta la punta y del que sale un cable. Esta similitud es la que le da el nombre al dispositivo, aunque, como veremos, sus funciones son totalmente distintas.

Lo primero que hay que decir es que se trata de un dispositivo electrónico y óptico, ya que relaciona la luz que le llega de la pantalla del televisor con señales eléctricas que envía al ordenador. Estas señales informarán al ordenador del punto de la pantalla sobre el que se encuentra situado el lápiz en cada momento. Para poder proporcionar esta información el orde-

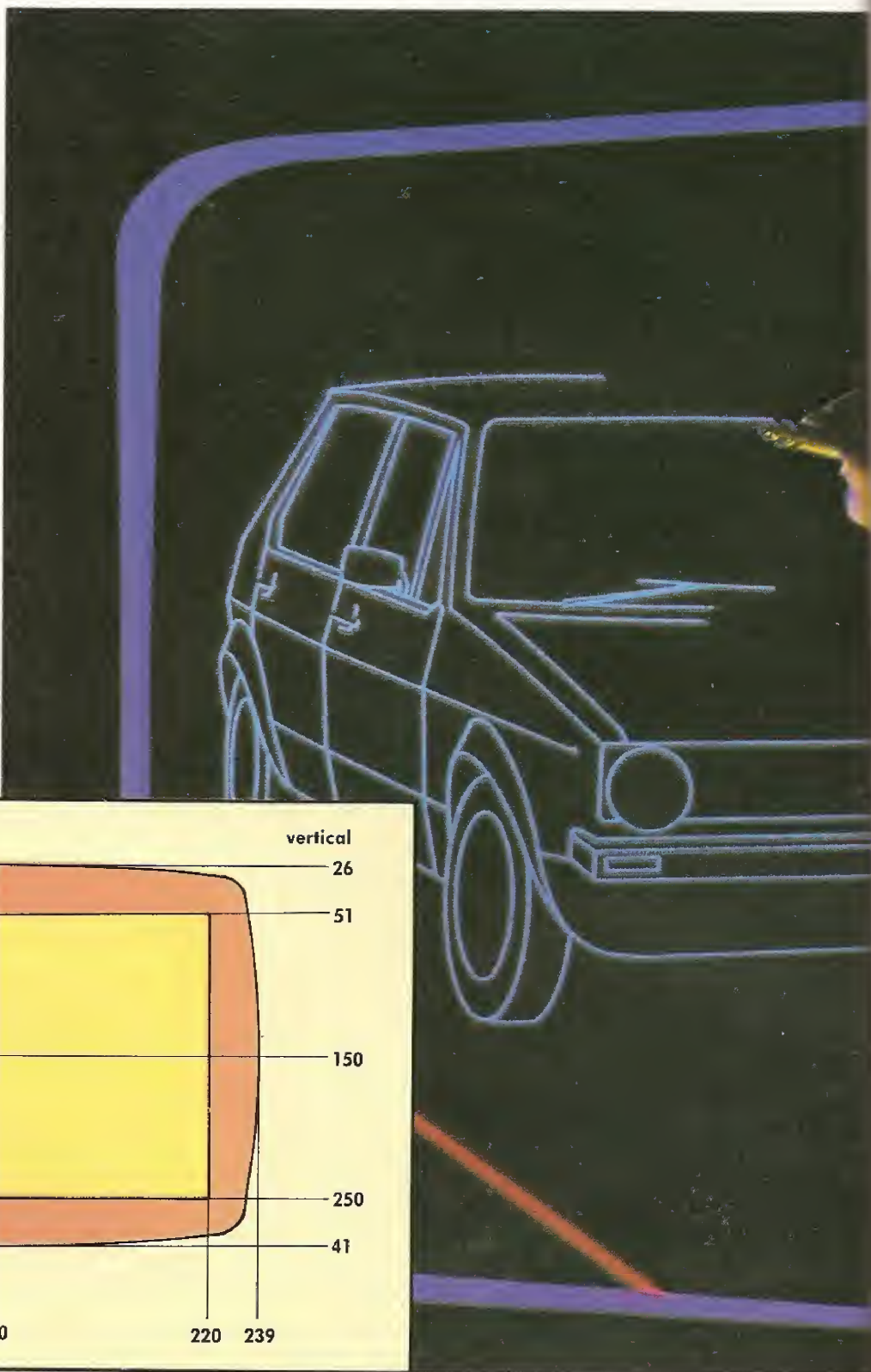
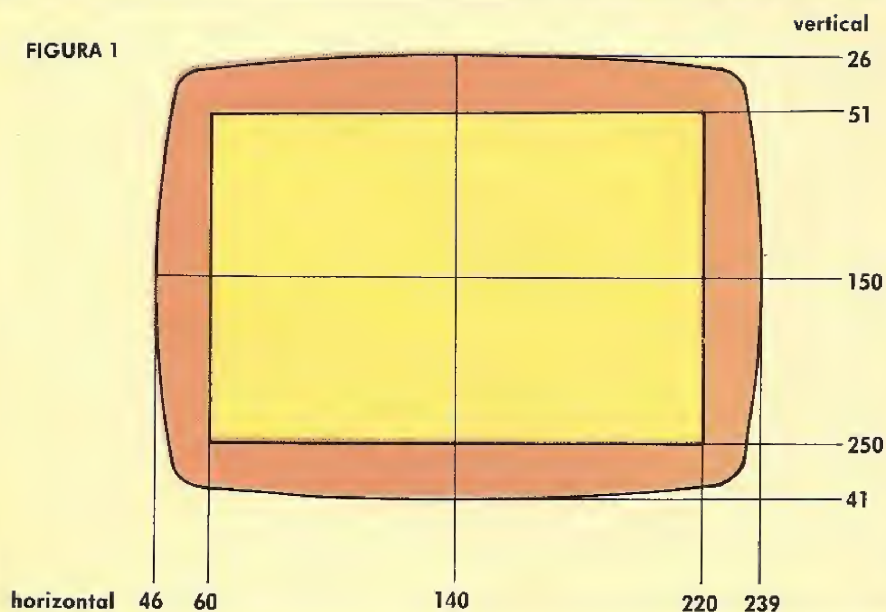


FIGURA 1



■ UN DISPOSITIVO ELECTRONICO
Y OPTICO
■ PRINCIPIOS DE SU
FUNCIONAMIENTO
■ EL CIRCUITO ELECTRONICO

■ MONTAJE Y AJUSTE
DEL LAPIZ OPTICO
■ UNA CALCULADORA EN PANTALLA
■ DIBUJANDO EN ALTA RESOLUCION
■ INTRODUCCION DE MEJORAS



nador divide a nivel lógico la pantalla del televisor en una trama o retícula de pequeños puntos. Cada punto tiene asignadas dos coordenadas, una vertical y otra horizontal, de forma similar a como hace cuando trabaja en alta resolución. En la figura 1 se representan los valores que asigna a cada punto de la pantalla. El lápiz trabaja completamente con toda la pantalla del televisor, es decir, incluye tanto el fondo como el borde.

PRINCIPIOS DE SU FUNCIONAMIENTO

Como hemos dicho, el lápiz óptico se encarga de detectar la posición sobre la que se encuentra en la pantalla. Para ello se basa en el hecho de que las imágenes de televisión se forman al recorrer un haz de electrones la pantalla de línea en línea y de arriba hacia abajo. Al incidir el haz sobre un punto, éste se ilumina durante un instante pequeño de tiempo, aunque a nosotros nos parezca que permanece iluminado permanentemente debido a que nuestra retina es incapaz de seguir variaciones tan rápidas. El haz de electrones se mueve a una velocidad tal que pasa por toda la pantalla (formada por 625 líneas) cincuenta veces cada segundo. El lápiz, no obstante, sí es capaz de detectar el momento en que pasa el haz e ilumina el punto. En ese momento envía una señal determinada al ordenador, que es quien está controlando permanentemente la posición del haz a través de su chip de vídeo (el VIC 6569). De esta forma, sabiendo en qué punto está el haz en cada momento y conociendo en qué instante éste pasa por la posición donde se encuentra al lápiz, es posible determinar su ubicación en la retícula.

El *Commodore* posee una entrada específicamente destinada al lápiz que

se encuentra en el PORT 1 de juegos denominada LP (light pen); concretamente es el pin número 6, que coincide con la entrada del botón de disparo del joystick. Un nivel lógico «1», es decir, 5 V., indica al ordenador que el lápiz ha detectado nada; ahora bien, al pasar éste a «0» el ordenador interpreta que se ha encontrado el haz. El encargado de controlar esta señal es el Video Interface Controller, que es el circuito que maneja el haz. Al cambiar esta entrada de «1» a «0» el chip almacena los valores actuales del haz en dos registros internos, uno para la fila y otro para la columna. Estos registros conservan su valor hasta que se reciba una nueva transición y pueden ser leídos mientras tanto consultando las posiciones de memoria 53267 y 53268, correspondientes a los registros 19 y 20 del VIC.

Si se desea, al detectar el haz, el VIC puede generar una interrupción IRQ, con lo que pasará a ejecutar un programa en código máquina específico.

A través de la máscara de interrupciones del VIC se puede establecer si la interrupción se producirá o no. Posteriormente se ilustrará con un programa este modo de funcionamiento.

EL CIRCUITO ELECTRONICO

El componente principal de cual-

quier lápiz óptico es el transductor óptico-eléctrico, es decir, el elemento que es capaz de transformar variaciones luminosas en variaciones eléctricas de forma lo suficientemente rápida. Lo más adecuado por su bajo coste y buenas prestaciones es utilizar un fototransistor. El esquema teórico del circuito que se va a realizar se muestra en la figura 2.

El primer bloque es el encargado de convertir las señales luminosas en eléctricas y el elemento principal será el fototransistor. La señal que tendremos a la salida de este bloque será de un nivel bajo y, por consiguiente, será

necesario amplificarla para adecuar el nivel a la siguiente etapa. Finalmente aparece un generador de pulsos cuya salida se conectará directamente al ordenador. Se hace necesario este tercer bloque para que los impulsos tengan una forma cuadrada bien definida e inteligible por el VIC.

El circuito electrónico viene representado en la figura 3, en el cual se utilizan dos circuitos integrados que simplifican notablemente el montaje y lo hacen más fiable. Asimismo, en la figura 4 se muestra el circuito impreso a tamaño natural, visto por la cara de las pistas de cobre, sobre el cual se

FIGURA 3

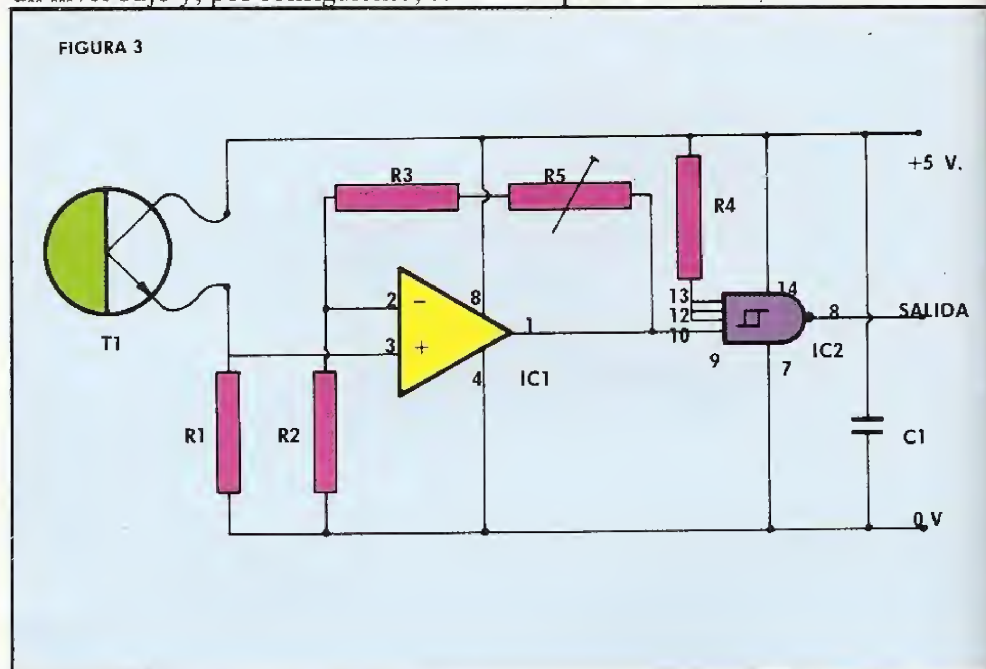
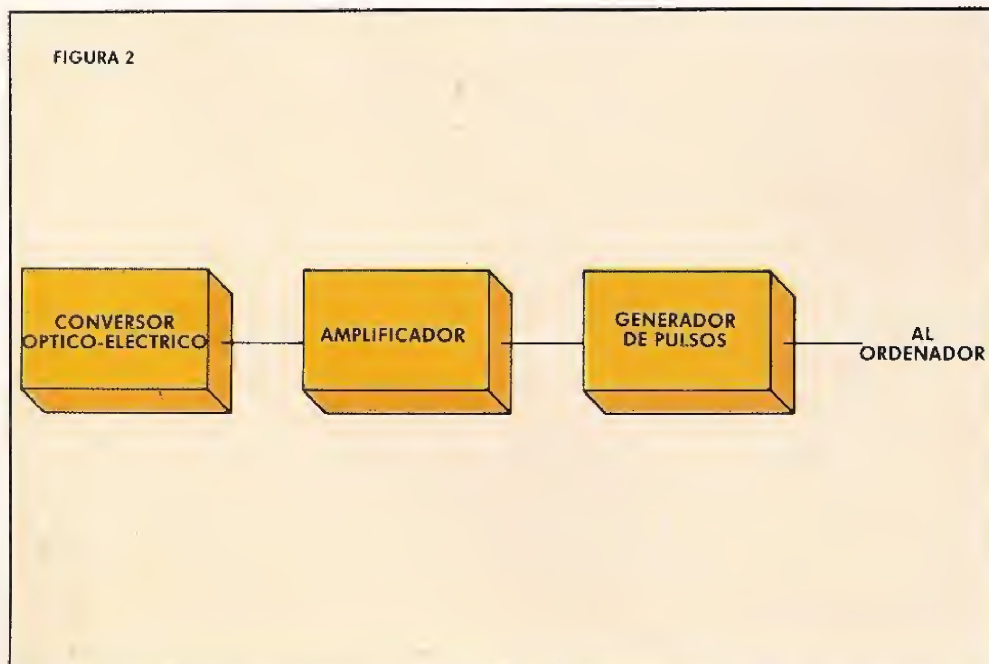


FIGURA 2

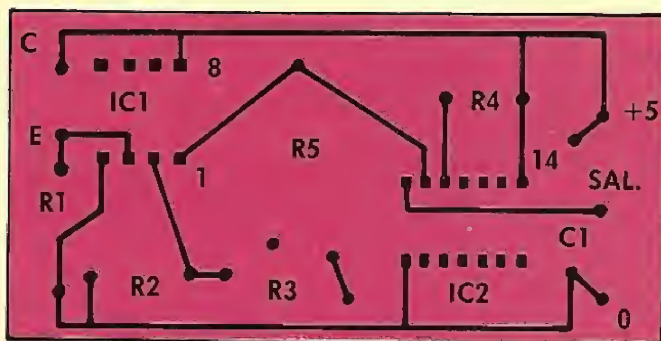


puede realizar el montaje de los distintos componentes.

El circuito, para aquellos que tengan inquietudes electrónicas, funciona del siguiente modo. El fototransistor actúa como un transistor normal NPN, con la diferencia de que la corriente que pasa por el colector no es controlada por la corriente de base, sino por la potencial luminosa que incide. Cuanta más luz reciba, mayor será la corriente que lo atraviese y por tanto mayor tensión habrá sobre la resistencia R1. Una tensión alta en R1 será indicativa de que se ha detectado el haz de la pantalla.

Esta tensión es amplificada por IC1, que no es más que un amplificador operacional. La ganancia de dicho amplificador está entre 4 y 6, pudiéndose

FIGURA 4



variar actuando sobre la resistencia de ajuste. Este margen de ganancias es el óptimo para un buen funcionamiento independiente de las características de luminosidad de la pantalla del televisor o monitor.

La señal amplificada actúa sobre la entrada de un trigger Schmidt. Este circuito básicamente proporciona a su salida un valor bajo cuando su entrada (formada por una AND de cuatro entradas) supera un cierto umbral de tensión. Cuando esta tensión de entrada cae por debajo de otro umbral, inferior al anterior, la salida pasa a un nivel alto. Cuando la señal de entrada vuelve a subir, la salida volverá a valer un nivel lógico «0» y así se repite el proceso. Obtenemos de esta forma a la salida un pulso cuadrado cada vez que el fototransistor detecte el haz, que es lo que nuestro ordenador espera del lápiz óptico.

MONTAJE Y AJUSTE DEL LAPIZ

El montaje no presenta dificultades, y es adecuado incluso para aquellos lectores que no estén introducidos en el montaje electrónico. Para los que tengan dificultades a la hora de soldar o sean principiantes en estos avatares, es aconsejable que no suelden los circuitos integrados directamente sobre la placa sino que utilicen zócalos. Se debe prestar atención a la posición de

los integrados y a las conexiones con el fototransistor y con el ordenador. Es conveniente empezar a soldar las resistencias y condensador primero, dejando los demás componentes para el final.

El fototransistor tiene tres terminales, pero sólo deben conectarse dos, el emisor y el colector, dejando libre el terminal de base. Éste no debe ir soldado a la placa de circuito impreso, ya que es el elemento que debe colocarse sobre la pantalla para detectar la luz. El fototransistor deberá, por tanto, conectarse con el resto del circuito mediante un cable de la longitud

que deseemos (aproximadamente 1 metro). Para evitar que el fototransistor capte luz por los laterales que puede perturbar el buen funcionamiento del lápiz, deberá introducirse en un canuto, que puede ser el de un rotulador que previamente habremos vaciado. El diámetro interior debe ser lo suficientemente holgado como para que el fototransistor penetre sin dificultad, ya que se trata de un dispositivo sensible que no es conveniente forzar. La cara con la lupa debe situarse a una distancia de aproximadamente 1 cm de la punta del canuto. La punta de éste debe tener un diámetro de unos 4 mm y si es menor se hará necesario ensancharla para que penetre una cantidad suficiente de luz. Los cables de conexión irán a través del canuto y saldrán por el extremo contrario a la punta, consiguiéndose así una forma estética. Es conveniente fijar los cables de salida de alguna forma al canuto, para evitar que el fototransistor se mueva al manipular el lápiz, protegiéndolo además de posibles tirones ocasionales. Para esto es muy útil algún tipo de pegamento o adhesivo. En la figura 6 se representa esquemáticamente cómo debe construirse el lápiz.

El circuito debe conectarse al ordenador a través del PORT 1 de juegos, que es el único port que dispone de entrada para el lápiz óptico (si lo conectáramos al port 2 no sucedería

La relación de componentes de las figs. 3 y 4 es:

R1: 470 ohms, 1/4 watt (amarillo, violeta, marrón)

R2: 3K9 ohms " (naranja, blanco, rojo)

R3: 12 Kohms " (marrón, rojo, naranja)

R4: 270 ohms " (rojo, violeta, marrón)

R5: 10 Kohms ajustable

C1: 100 nF 25V.

IC1: LM 358 (amplificador operacional)

IC2: 74LS13 (trigger Schmidt)

T1: Fototransistor TIL 81

FIGURA 5

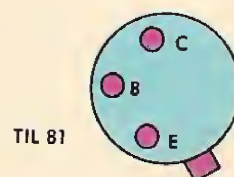
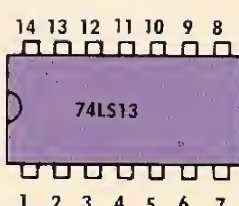


FIGURA 6



nada, pero no funcionaría). Del port debe extraerse la alimentación de 5 voltios y la toma de tierra, que se encuentran respectivamente en los pins 7 y 8. Además debe entregarse la información que dé el circuito a la entrada LP correspondiente con el pin 6. Por tanto, serán necesarios 3 hilos conductores entre el circuito montado y el ordenador. Es aconsejable que la longitud de dichos hilos sea corta, de menos de 10 cm, para así poder poner el circuito del lápiz cerca del ordenador sin tener demasiados hilos estorbando. En el comentario se encuentra sin ninguna dificultad el conector apropiado para el Port de juegos.

El buen funcionamiento del lápiz dependerá del brillo de la pantalla del televisor o monitor y del color de la misma. En principio el lápiz está diseñado para funcionar con un brillo normal que no moleste a la vista. Para probar el lápiz deberá ejecutarse el programa siguiente:

```
10 POKE 53280, 1: POKE
   53281, 1
20 PRINT PEEK (53267), PEEK
   (53268)
30 GOTO 20
```

Lo que hace el programa es poner la pantalla en blanco, que es el color más luminoso, leer la posición de lápiz óptico e ir imprimiéndola. Para ajus-

tar el lápiz lo situaremos en el centro de la pantalla y lo iremos desplazando lentamente hacia cualquier dirección. Si vemos que los valores imprimidos no varían deberemos actuar sobre la resistencia de ajuste girándola en sentido horario para así aumentar la ganancia del amplificador. Si aun así no obtenemos respuesta deberemos aumentar ligeramente el brillo del televisor hasta obtener variaciones en la lectura. Si incluso con un brillo fuerte de la pantalla derecha no se obtiene respuesta, se deberá desconectar el circuito y comprobar su montaje.

Con el programa de lectura adecuado que se incluye posteriormente, el lápiz tiene una resolución muy buena, aproximadamente de unos dos pixels en sentido horizontal, que es el más problemático. El peor comportamiento se observa en las cercanías de los bordes de la pantalla donde la curvatura de la misma es mayor y la luminosidad más pequeña. Para un correcto funcionamiento deberá ponerse cuidado en mantener el lápiz siempre perpendicular a la pantalla, ya que de otra forma cometería un mayor número de lecturas erróneas.

El color de la pantalla también influye en el comportamiento del lápiz debido a que el fototransistor no responde igual a todos los colores. Evidentemente el blanco, que es la mezcla de todos los colores, es el más ade-

cuado. El lápiz también funciona bien con colores claros, sobre todo con la gama de azules, especialmente el cian, y de verdes. Es particularmente mala la gama de los rojos y naranjas. Usando colores distintos al blanco puede hacerse necesario aumentar un poco el brillo.

Por último sólo resta decir que el montaje del lápiz funcionará con el ordenador VIC-20 de la misma forma, sin tener que hacer ninguna modificación en el circuito. No sucederá lo mismo, como es lógico, con los programas, ya que están pensados para el Commodore 64. De todas formas no es demasiado difícil adaptarlos sabiendo que las posiciones de memoria donde se guardan las coordenadas del lápiz son las 36870 para la coordenada horizontal y la 36871 para la vertical.

RESOLUCION HORIZONTAL

Mientras que la resolución vertical del lápiz es perfecta, no ocurre así con la horizontal. Esto es debido a que el haz barre la pantalla horizontalmente y así, mientras en pasar de una línea a otra tarda 64 μ s., es decir, 64 millonésimas de segundo, el tiempo que tarda en pasar de un punto a otro contiguo es mucho menor. Por este motivo, si leemos continuamente una posición fija del lápiz, veremos que oscila alrededor de un valor medio que es, precisamente, el correcto.

Habrà que solucionar este problema de alguna forma. Lo más adecuado será obtener un valor medio a partir de varias lecturas. Esto lo podemos hacer bien en BASIC o bien en código máquina, que será mucho más rápido en hacer la medida. Describimos a continuación un programa en C.M. que aprovecha la interrupción IRQ que se genera al detectar el haz, con lo que de esta forma es posible trabajar en BASIC y hacer la media simultáneamente de forma transparente para el usuario. Explicaremos cómo puede hacerse esto para aquellos que se hayan sorprendido al leer que se pueden hacer varias cosas simultáneamente y para que así puedan utilizarlo en otras aplicaciones creadas por ellos mismos.

PROGRAMA PARA OBTENER EL VALOR MEDIO

En ensamblador:

```

C000: SEI
C001: LDA # $88
C003: STA $D01A
C006: LDA # $08
C008: STA $8D
C00A: LDA # $16
C00C: STA $0314
C00F: LDA # $C0
C011: STA $0315
C014: CLI
C015: RTS
C016: LDA $D013
C019: TAX
C01A: LDA $D019
C01D: STA $D019
C020: AND # $08
C022: BNE $C027
C024: JMP $EA31
C027: TXA
C028: CLC
C029: ADC $8B
C02B: STA $8B
C02D: LDA # $00
C02F: ADC $8C
C031: STA $8C
C033: DEC $8D
C035: BNE $C04E
C037: LDY # $03
C039: ROR $8C
C03B: ROR $8B
C03D: DEY
C03E: BNE $C039
C040: LDA $8B
C042: STA $8E
C044: LDA # $00
C046: STA $8B
C048: STA $8C
C04A: LDA # $08
C04C: STA $8D
C04E: PLA
C04F: TAY
C050: PLA
C051: TAX
C052: PLA
C053: RTI

```

La versión BASIC es:

```
10 FOR I=49152 TO 49235 :
```

```

READ A : POKE I,A : NEXT
20 DATA 120,169,136,141,26,
208,169,8,133,141,169,22,
141,20,3,169,192,141,21,3
30 DATA 88,96,173,19,208,
170,173,25,208,141,25,
208,41,8,208,3,76,49,234,
138
40 DATA 24,101,139,133,139,
169,0,101,140,133,140,
198,141,208,23,160,3,102,
140
50 DATA 102,139,136,208,249,
165,139,133,142,169,0,
133,139,133,140,169,8,
133
60 DATA 141,104,168,104,170,
104,64

```

El programa consta de dos partes bien diferenciadas. La primera parte se encarga de cambiar los vectores de salto de la interrupción IRQ (después se explicará qué significa esto), mientras que la segunda es la encargada de tomar las muestras y realizar la media, almacenando el resultado en una posición de memoria que luego podrá ser leída por cualquier programa.

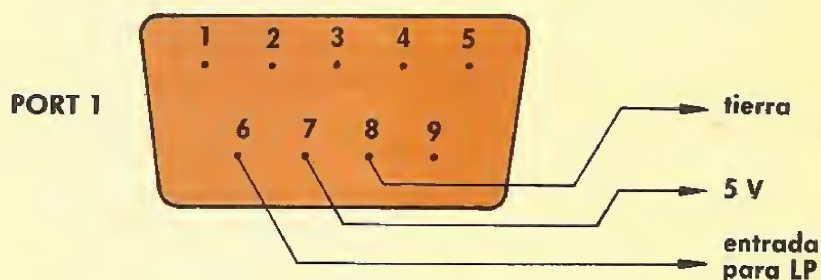
La primera parte realiza las siguientes funciones. En primer lugar se inhiben las interrupciones para evitar que se pueda producir una interrupción mientras se están modificando los vectores de salto de la misma. A continuación se escribe en la máscara de

interrupciones del VIC para indicarle que genere una interrupción cada vez que el haz sea detectado. Seguidamente pone un contador a 8, ya que realizaremos la media de 8 muestras, que será utilizado por la segunda parte del programa. Y, finalmente, se cambia el vector de salto de la IRQ. Este vector indica al ordenador dónde se debe saltar cada vez que reciba una IRQ. Normalmente este vector apunta a la posición \$EA31, pero nosotros lo cambiamos para que salte a la segunda parte del programa. Hecho esto se permiten de nuevo las interrupciones y se retorna el control al BASIC. Ahora cada vez que se pida una IRQ el control pasará a nuestro programa.

La segunda parte es la que se encarga de hacer la media de las 8 muestras. En primer lugar carga en el registro X la coordenada horizontal del lápiz y en el acumulador carga el registro de interrupciones del VIC, comprobando si la IRQ ha sido generada por el lápiz o no, ya que puede ser generada también por otros circuitos. Si no ha sido pedida por el lápiz el control pasa a la rutina de IRQ normal, es decir, a la posición \$EA31. En caso contrario se procede a ejecutar el programa que realiza las medias. El valor de la coordenada horizontal se almacena en dos posiciones consecutivas de la memoria, concretamente en \$8B y \$8C de la página cero, acumulándolo

FIGURA 7

CONEXIONES A EFECTUAR CON EL PORT 1 DE JUEGOS



al valor que ya había en esas posiciones. Luego se decrementa el contador para ver si ya se han sumado los 8 valores; si es así hace la media dividiendo por 8 y la guarda en la posición \$8E (142 en decimal), restaurando el contador a 8 y poniendo a 0 las posiciones \$8B y \$8C.

Para ejecutar el programa basta hacer SYS 49152. Apparentemente no pasa nada, pero nuestro programa ya está trabajando y mejorando considerablemente la resolución del lápiz en el eje X. El valor horizontal del lápiz se lee ahora en la posición 142 y no en la 53267.

Normalmente el lápiz generará 50 impulsos cada segundo, es decir, se producirá una IRQ y se tomará por tanto una muestra, cada 20 milésimas de segundo. Como necesitamos 8 muestras para obtener la media no podremos leer la posición horizontal del lápiz en intervalos de tiempo menores que 160 milésimas de segundo.

Hay que tener en cuenta que cada vez que se pulsan las teclas RUN/STOP y RESTORE, el vector de interrupciones se pone a su valor habitual, por lo que será necesario volver a hacer el SYS 49152 para reactivar nuestro programa.

En la coordenada vertical no es necesario realizar un proceso similar porque el valor obtenido directamente del registro del VIC ya es suficientemente exacto.

CALCULADORA EN PANTALLA

Una primera aplicación a la que el lápiz puede ir destinado es el control de programas y entrada de datos por pantalla. Así es posible ganar en ergonomía en el uso de programas. Un ejemplo ilustrativo, a la vez que espectacular, es el control de una calculadora que aparece en pantalla sin más que situar el lápiz sobre la tecla que se desea «pulsar». Permite controlar la entrada de datos numéricos mediante las «teclas» de números y el programa a través de las «teclas» de función que aparecen representadas.

```
10 SYS 49152: POKE 53281,
11:POKE 53280,11:VAs = "[
```

```
14 ESPACIOS]"
15 REM****DIBUJO DE LA
   CALCULADORA****
20 PRINT"[SHIFT+CLR/HOME]
   "TAB(11)"[CTRL+1][CTRL+
   9][ 17 ESPACIOS][CTRL+
   0]"
30 FOR I=1 TO 3:PRINT TAB(
   11)"[CTRL+9][CTRL+0][ 1
   5 ESPACIOS][CTRL+9] [CT
   RL+0]":NEXT
40 FOR I=1 TO 3:PRINT
   TAB(11)"[CTRL + 9][ 17
   ESPACIOS] [CTRL +
   0]":NEXT
50 PRINT TAB(11)"[CTRL + 9]
   [CTRL + 2]M+ [CTRL + 1]
   [CTRL + 2] M [CTRL + 1] [C
   T R L + 2]CE[CTRL + 1]
   [CTRL + 2]CLR[CTRL + 1] "
60 FOR I=1 TO 2: PRINT
   TAB(11)"[CTRL + 9] [ 17
   ESPACIOS][CTRL + 0]"
   :NEXT
70 PRINT TAB(11)"[CTRL + 9]
   [CTRL + 2]CLM[CTRL + 1]
   [CTRL + 2]SQR[CTRL + 1]
   [CTRL + 2]X12[CTRL + 1]
   [CTRL + 2] : [CTRL + 1] "
80 FOR I=1 TO 2: PRINT
   TAB(11)"[CTRL + 9] [ 17
   ESPACIOS][CTRL + 0]":NEXT
90 PRINT TAB(11)"[CTRL + 9]
   [CTRL + 2] 7 [CTRL + 1]
   [CTRL + 2] 8 [CTRL + 1]
   [CTRL + 2] 9 [CTRL + 1]
   [CTRL + 2] X [CTRL + 1] "
100 FOR I=1 TO 2:PRINT
   TAB(11)"[CTRL + 9][ 17
   ESPACIOS][CTRL + 0]"
   :NEXT
110 PRINT TAB(11)"[CTRL+9]
   [CTRL+2] 4 [CTRL+1]
   [CTRL+2] 5 [CTRL + 1]
   [CTRL + 2] 6 [CTRL + 1]
   [CTRL + 2] - [CTRL + 1] "
120 FOR I=1 TO 2:PRINT
   TAB(11)"[CTRL + 9][ 17
```




```

ESPACIOS][CTRL +
0]":NEXT
130 PRINT TAB(11)"[CTRL + 9]
[CTRL + 2] 1 [CTRL + 1]
[CTRL + 2] 2 [CTRL + 1]
[CTRL + 2] 3 [CTRL + 1]
[CTRL + 2] + [CTRL + 1] "
140 FOR I=1 TO 2:PRINT
TAB(11)"[CTRL + 9][ 17
ESPACIOS][CTRL +
0]":NEXT
150 PRINT TAB(11)"[CTRL + 9]
[CTRL + 2] 0 [CTRL + 1]
[CTRL + 2]. [CTRL + 1]
[CTRL + 2]+/[CTRL + 1]
[CTRL + 2] = [CTRL + 1] "
160 PRINT TAB(11)"[CTRL +
9][ 17 ESPACIOS][CTRL +
0]"
170 WAIT653;1:X=PEEK(142):
Y=PEEK(53268)
175 REM****IDENTIFICACION
DE LA TECLA****
180 IF Y<120 AND Y>105
THENY=1
190 IF Y<139 AND Y>131
THENY=2
200 IF Y<163 AND Y>155
THENY=3
210 IF Y<187 AND Y>179
THENY=4
220 IF Y<211 AND Y>203
THENY=5
230 IF Y<235 AND Y>227
THENY=6
240 IF X<122 AND X>106
THENTX=1
250 IF X<135 AND X>123
THENTX=2
260 IF X<151 AND X>139
THENTX=3
270 IF X<170 AND X>154
THENTX=4
280 IF TX=0 OR TY=0
THEN170
290 FOR I=1 TO 3:POKE
55463+120*TY+4 *TX+I;
2:NEXT
300 GT=(TY-1)*4+TX
310 IF GT<13 THENON
GTGOSUB 350;360;370;
380;390;400;410;420;
440;450;460;470:GOTO
330
320 ON (GT-12)GOSUB 490;
500;510;520;540;550;
560;570;590;600;610;620
330 FOR I=1 TO 3:POKE
55463+120*TY+4 *TX+I;
1:NEXT
340 TX=0:TY=0:IF FL=0
THENGOSUB 720
345 FL=0:GOTO 170
347 REM****ROUTINAS PARA
LAS TECLAS****
350 ME=ME+NA:RETURN
360 NA=ME:RETURN
370 NA=0:ND=0:DP=0:RETURN
380 NA=0:AC=0:YA=0:
DP=0:ND=0:RETURN
390 ME=0:RETURN
400 NA=SQR(NA):RETURN
410 NA=NA/12:RETURN
420 OP=4:YA=YA+1:IF YA=2
THEN624
430 AC=NA:NA=0:AP=OP:FL
=1:DP=0:ND=0:RETURN
440 NU=7:GOTO 700
450 NU=8:GOTO 700
460 NU=9:GOTO 700
470 OP=3:YA=YA+1:IF YA=2
THEN624
480 AC=NA:NA=0:AP=OP:
FL=1:DP=0:ND=0:
RETURN
490 NU=4:GOTO 700
500 NU=5:GOTO 700
510 NU=6:GOTO 700
520 OP=2:YA=YA+1:IF YA=2
THEN624
530 AC=NA:NA=0:AP=OP:
FL=1:DP=0:ND=0:
RETURN
540 NU=1:GOTO 700
550 NU=2:GOTO 700
560 NU=3:GOTO 700
570 OP=1:YA=YA+1:IF YA=2
THEN624
580 AC=NA:NA=0:
AP=OP:FL=1:DP=0:
ND=0:RETURN
590 NU=0:GOTO 700
600 DP=1:RETURN
610 NA=-NA:RETURN
615 REM****TOTALIZACION DE
OPERACIONES****
620 OP=AP:YA=1
624 IF AP<>OP
THENIT=OP:OP=AP:AP=IT
630 ON OP GOTO 640;650;660;
670
640 AC=AC+NA:GOTO 680
650 AC=AC-NA:GOTO 680
660 AC=AC*NA:GOTO 680
670 AC=AC/NA
680 NA=AC:GOSUB
720:YA=YA-
1:DP=0:ND=0:FL=1:IF
GT<>24 THENNA=0
690 RETURN
700 IF DP THENND = ND+1:
NA=NA+NU/10↑ND:RETURN
710 NA=NA*10+NU:RETURN
715 REM****ROUTINA DE
IMPRESION****
720 PRINT
"[CTRL+2][CLR/HOME][
2*CRSR ABAJO]" TAB(12);

```



```

VA$:PRINT "[CLR/HOME][
2*CRSR ABAJO]" TAB(12);
LEFT$(VA$;15-
LEN(STR$(NA)))+STR$(NA)
7300 RETURN

```

El programa ejecuta todas las funciones que tiene una calculadora corriente:

- Suma, resta, multiplica y divide;
- permite el cambio de signo;
- eleva al cuadrado y extrae raíces;
- posee una memoria acumulativa;
- notación exponencial cuando el resultado excede de 12 dígitos.

Debido a la estructura modular del programa es posible modificar alguna de estas funciones e incluir otras, según las necesidades o gustos de cada uno.

Para manejarla basta con posicionar el lápiz sobre la tecla que aparece en pantalla y que se desea «oprimir». Ésta es normalmente de color blanco, ya que es el más adecuado para el lápiz. Cuando el lápiz está posicionado en la tecla basta con apretar la tecla SHIFT del lado izquierdo para indicar al ordenador que hemos hecho una selección. Inmediatamente éste responde poniendo la tecla de color rojo durante un instante, indicándonos así que la tecla ha sido aceptada. Debe procurarse situar el lápiz en la parte blanca de la tecla y no sobre la leyenda, ya que al ser de un color más oscuro podrían producirse errores.

Las teclas de la calculadora tienen asignada la siguiente función:

- | | |
|-----|--|
| M + | Guarda en memoria el número que aparece en el display, sumándolo a lo que ya hubiera. |
| M | Muestra en el display el contenido de la memoria, borrando del mismo lo que hubiera. |
| CE | Borra una entrada errónea, sin destruir las operaciones pendientes. |
| CLR | Borra el display y todas las operaciones pendientes, aunque el número guardado en memoria se conserva. |
| CLM | Borra la memoria. |

- | | |
|--------|---|
| SQR | Extrae la raíz cuadrada del número que aparece en el display, conservando las operaciones pendientes. |
| X ↑ 2 | Eleva el número del display al cuadrado. |
| : | Divide. |
| × | Multiplica. |
| - | Resta. |
| + | Suma. |
| 0 al 9 | Entradas numéricas. |
| . | Indica que las cifras siguientes son decimales. |
| +/- | Cambia el signo del número del display. |
| = | Totaliza operaciones. |

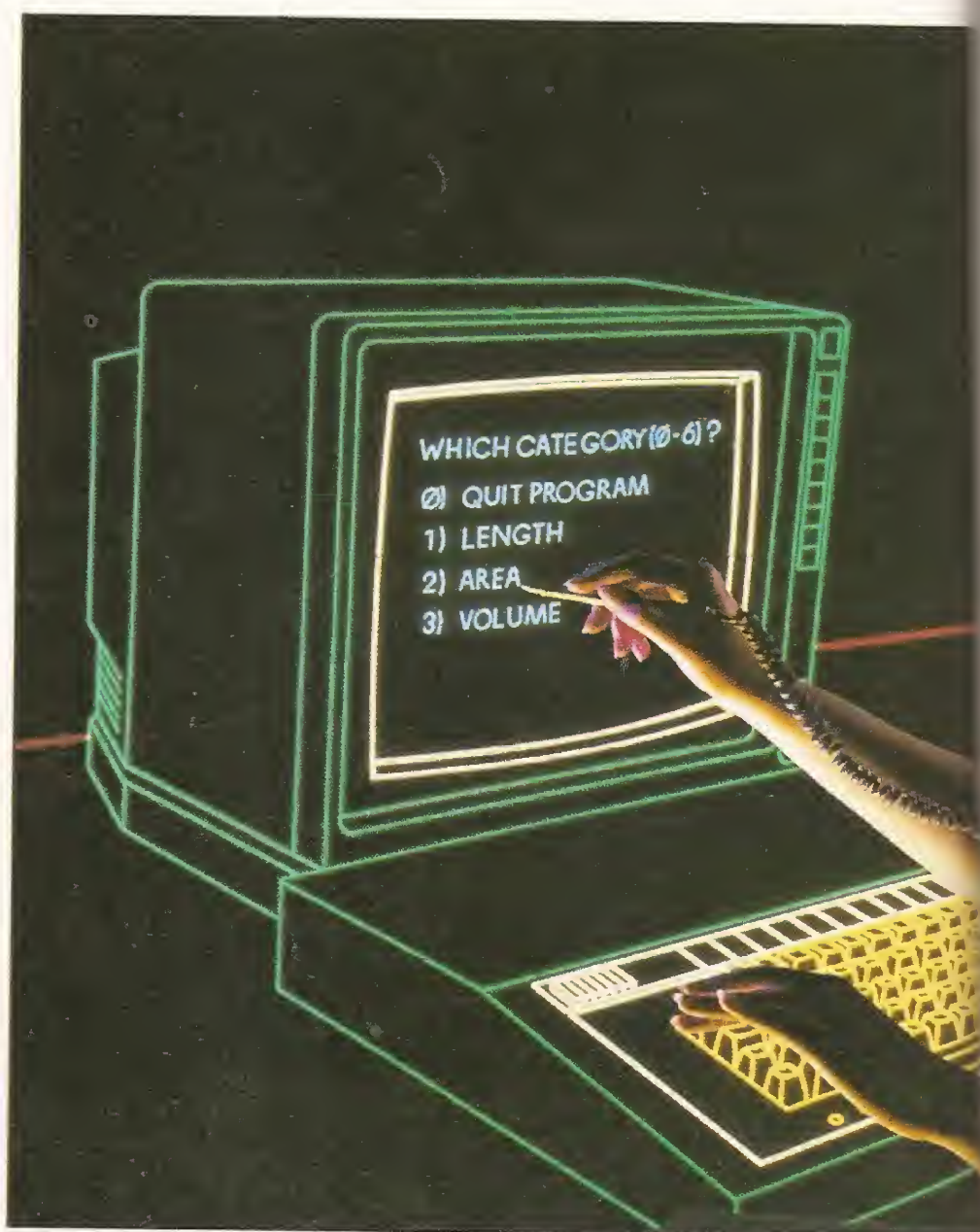
Hay que tener en cuenta que el ac-

tuar sobre las cuatro operaciones básicas (+, -, ×, :) totaliza las operaciones pendientes sin tener en cuenta ninguna jerarquía matemática.

Los límites de los números manejados están fijados por la capacidad de cálculo del propio ordenador y si se sobrepasan aparece el típico mensaje de error OVERFLOW ERROR? Este límite está fijado en el número 1.70141884 E + 38.

A continuación aparece el listado del programa CALCULADORA.

Naturalmente lo primero que hace el programa es dibujar la calculadora en pantalla en color negro para así lograr una clara definición de las teclas. Hecho esto, procede a la consulta de



los valores del lápiz aprovechando el programa en código máquina que ya vimos para obtener la posición horizontal. Estos valores se comparan con unos límites para conocer la tecla que fue seleccionada, en concreto TY indica la fila en la que está situada y TX la columna. Si ambos valores son nulos se concluye que no se ha detectado ninguna tecla. Todo este proceso se desencadena si la tecla SHIFT ha sido pulsada. Conocidos el valor de TX y TY se sabe cuál es la función a realizar, pero antes de acceder a ella se pone la tecla en rojo. Debido a que las funciones están en subrutinas es muy fácil modificarlas para que una tecla concreta ejecute una operación dis-



tinta de la prevista inicialmente.

La variable principal del programa es AC, ya que en ella se almacena el resultado de los cálculos. NA es una variable intermedia en la que se va guardando el número entrado; sobre ella actúan las funciones SQR y X ↑ 2. Se manejan también algunos indicadores o «flag», como YA, indicativa de que se ha de totalizar la operación pendiente, y DP, que expresa que estamos en modo decimal.

DIBUJANDO CON EL LAPIZ EN ALTA RESOLUCION

Ésta es quizá la aplicación más evidente e interesante a la que puede ir destinado nuestro lápiz. Parece claro que un lápiz, sea óptico o no, debe servir para dibujar, pues bien, con el siguiente programa podremos utilizar la pantalla del televisor como si fuera una hoja de papel y realizar en ella vistosos dibujos utilizando el lápiz óptico. Para evitar que el programa se haga demasiado complejo y lento es necesario utilizar el cartucho SIMON'S BASIC, ya que dispone de una potencia gráfica mucho mayor que el BASIC original del Commodore, aunque también es posible escribir un programa para dibujar con el lápiz sin utilizar dicho cartucho. Aparte de la función básica de dibujar punto a punto, se incluyen otras funciones para ayudar en la creación de los dibujos. Estas funciones son las siguientes:

- LINE: Traza una línea recta entre dos puntos.
- CIR- Dibuja una circunferencia
CLE: tomando como datos el centro de la misma y su radio.
- FILL: Rellena una área delimitada por una línea cerrada con un color determinado.

También existe además la función PLOT, que va dibujando puntos por donde pasa el lápiz.

5 REM****DISEÑO DE LA
FLECHA****

10 DESIGN 0,49152+2048

20 @. B.

```

30 @. . . . . BB. . . . .
40 @. . . . . BBB. . . . .
50 @. . . . . BBBB. . . . .
60 @. . . . . BBBB. . . . .
70 @. . . . . BBBB. . . . .
80 @. . . . . BBBB. . . . .
90 @. . . . . BBBB. . . . .
100 @. . . . . BBB. . . . .
110 @. . . . . BB. . . . .
120 @. . . . . B. . . . .
130 @. . . . . . . . . .
140 @. . . . . . . . . .
150 @. . . . . . . . . .
160 @. . . . . . . . . .
170 @. . . . . . . . . .
180 @. . . . . . . . . .
190 @. . . . . . . . . .
200 @. . . . . . . . . .
210 @. . . . . . . . . .
220 @. . . . . . . . . .
230 INPUT
    "[SHIFT+CLR/HOME][
    2*CRSR ABAJO][ 3*CRSR
    DCHA.]COLORES DE DIBUJO:
    C1,C2",C1,C2:
    COLOUR 5,0
240 HIRES 5,6:MULTI 1,
    C1,C2
250 MOB SET 0,32,1,0,0
260 MOB SET 1,32,2,0,0
270 TEXT0,0,"[1][CTRL+9]PLO
    T[CTRL+0][COMM+ +]LIN
    E[COMM+ +]CIRC[COMM
    + +]FILL[COMM+ +]",1,
    1,8
280 MO=1:CO=1:RLOCMOB 0,
    170,145,3,1
285 REM****OBTENCION
    COORDENADAS****
290 NX=0:FOR I=1 TO
    16:NX=NX+(PEEK(53267)-
    60):NEXT :NX=NX/16:NY=(
    PEEK(53268)-50)
300 IF NX<0 OR NY<0 THEN290
310 SX=NX*2+25:SY=NY+38:
    RLOCMOB 0,SX,SY,3,1
311 REM****CAMBIO DE
    COLOR****
312 IF PEEK(197)=57
    THENCO=1
314 IF PEEK(197)=56
    THENCO=2
316 IF PEEK(197)=59

```


THENCO=3

```
320 IF PEEK(653)=0
  THENSP=0:GOTO 290
330 IF SY<50 THEN410
335 REM****EJECUCION DE LAS
  FUNCIONES****
340 ON MOGOTO 350,360,380,
  400
350 IF SP=0 THENSP=1:CY=
  NX:CY=NY:PLOT CX,CY,CO:
  GOTO 290
355 LINE CX,CY,NX,NY,
  CO:CY=NX:CY=NY:GOTO
  290
360 IF YA=1 THENLINE NX,NY,
  CX,CY,CO:RLOCMOB 1,0,0,
  0,1:YA=0:GOTO 290
370 YA=1:CY=NX:CY=NY:MMOB
  1,0,0,SX,SY,3,1:GOTO 290
380 IF YA=0 THEN370
390 R=SQR((CX-NX)2+(CY-
  NY)2)/2
395 CIRCLE CX,CY,R,R*2,
  CO:RLOCMOB 1,0,0,0,
  1:YA=0:GOTO 290
400 PAINT NX,NY,CO:GOTO 290
405 REM****CAMBIO DE
  FUNCION****
410 FOR I=0 TO 8:LINE 0,I,160,
  I,0:NEXT
420 ON INT (NX/40)+1 GOTO
  430,440,450,460
430 TEXT 0,0,"[1][CTRL+9]PL
  OT[CTRL+0][COMM+ +]LI
  NE[COMM+ +]CIRC[COM
  M+ +]FILL[COMM+ +]",
  1,1,8:MO=1:GOTO 290
440 TEXT 0,0,"[1]PLOT[COMM
  + +][CTRL+9]LINE[CTR
  L+0][COMM+ +]CIRC[CO
  MM+ +]FILL[COMM+ +
  ]",1,1,8:MO=2:GOTO
  290
450 TEXT 0,0,"[1]PLOT[COM
  M+ +]LINE[COMM+ +][C
  CTRL+9][CIRC[CTRL+0][CO
  MM+ +]FILL[COMM+ +
  ]",1,1,8:MO=3:GOTO 290
460 TEXT 0,0,"[1]PLOT[COMM
  + +]LINE[COMM+ +]CIR
  C[COMM+ +][CTRL+9]FIL
  L[CTRL+0][COMM+ +]",1,
```

1,8:MO=4:GOTO 290

El programa es muy sencillo de utilizar. Al ponerlo en marcha, nos aparece una flecha blanca que apunta a la coordenada de dibujo. Situando el lápiz sobre ella, es posible desplazarla en cualquier dirección. El desplazamiento debe efectuarse de forma lenta para que éste siga bien al lápiz. Esto se debe a que es necesario hacer una serie de medias estadísticas para obtener una coordenada horizontal estable, como ya hemos visto. Inicialmente el programa trabaja con la función PLOT, pero para cambiarla basta con desplazar la flecha hacia la parte superior de la pantalla donde aparecen representadas las posibles funciones. Seleccionando una de ellas con la flecha y pulsando la tecla SHIFT de la izquierda se cambia el modo de funcionamiento y se pasa al deseado. En todo momento, el modo en el que estamos aparece representado en vídeo inverso. A continuación se detalla el funcionamiento de cada función:

—PLOT: Aparece un punto en el lugar que indica la flecha al apretar la tecla SHIFT izquierda. El trazo que se obtiene es continuo si la mantenemos apretada, bien sea manualmente o con SHIFT LOCK.

—LINE: Para trazar una línea recta basta con llevar la flecha blanca hasta el origen de la misma y apretar SHIFT. Aparecerá una flecha roja sobre dicho punto para recordárnoslo. Llevando ahora la flecha blanca al otro extremo de la recta y apretando SHIFT de nuevo, la recta quedará trazada, desapareciendo la flecha roja.

—CIRCLE: Estando seleccionada esta función, lo primero que debemos hacer es seleccionar el centro de la circunferencia, de la manera habitual. Aparecerá como siempre la flecha roja en dicho punto. Seleccionando ahora un

punto por donde deba pasar la circunferencia, ésta se trazará automáticamente.

—FILL: Para rellenar un área basta con seleccionar un punto interior a la misma con la flecha blanca y pulsar a continuación la tecla SHIFT.

El programa permite, además, trabajar en modo multicolor, ya que es posible utilizar cuatro colores simultáneamente en la pantalla. Dos de esos colores ya están asignados, y son concretamente el negro para el fondo de la pantalla y el blanco. Los otros dos pueden ser elegidos por el usuario al principio del programa. Antes de empezar a dibujar, el programa pide dichos colores que deben introducirse con los números habituales asignados por Commodore. Se utiliza el blanco como un color fijo para ganar en velocidad. Si situamos el lápiz sobre una zona blanca la flecha se desplazará instantáneamente a esa zona. Así la selección de funciones podrá hacerse con rapidez. La forma de elegir los colores de dibujo es la siguiente: pulsando la tecla ← el color de trabajo será el blanco; oprimiendo «1» pasaremos a utilizar el primer color pre-seleccionado; y haciendo lo propio con «2» se utilizará el segundo.

El programa desarrollado utiliza comandos propios del cartucho SIMON'S BASIC, por lo que puede resultar un tanto extraño. Lo primero que hace es diseñar la flecha que se moverá por la pantalla. A continuación se piden los colores de dibujo y se pasa a la pantalla de alta resolución en la que se va a trabajar. Se leen entonces los valores del lápiz desplazando la flecha según lo que éstos indiquen. Así es posible mover la flecha por cualquier lugar de la pantalla. En el caso de que se haya pulsado la tecla SHIFT se sale del bucle de movimiento y comprueba si se ha efectuado alguna nueva selección. En tal caso se cambia la bandera de selecciones (MO) y se pone en vídeo inverso la función elegida. En caso de haber pulsado SHIFT y no haber hecho ninguna selección el programa pasa a ejecutar la función actual. En caso de PLOT,

se irá trazando una línea que una el punto anterior con el actual mientras no deje de pulsarse SHIFT. Las otras funciones se realizan directamente utilizando comandos de la ampliación del BASIC. Durante el bucle de movimiento también se comprueba si alguna de las teclas de color ha sido pulsada, pasándose en tal caso a actualizar el valor de la variable CO que contiene el número de color empleado en el dibujo.

Existe un compromiso entre la velocidad del movimiento de la flecha y la precisión del mismo. La necesidad de hacer una media aritmética provoca la ralentización del bucle de movimiento. Podemos acelerar el movimiento de la flecha si tomamos un número menor de muestras; no obstante esto traerá consigo un empeoramiento de la precisión horizontal. Por contra lograremos aumentarla tomando un número mayor de ellas, descendiendo lógicamente la velocidad de desplazamiento de la flecha. Es aconsejable evitar dibujar cerca de los bordes, donde la precisión es menor como ya se ha comentado más arriba.

El programa puede ampliarse según las necesidades de cada uno. Por ejemplo, puede realizarse un volcado de la pantalla de alta resolución en la impresora mediante las instrucciones que incluye el SIMON'S para ello.

ALGUNA MEJORA EN EL LAPIZ OPTICO

En algunos casos puede resultar incómodo el tener que utilizar el teclado para validar la posición del lápiz. Una forma de independizar el lápiz del ordenador es añadirle al lápiz un pulsador solidario al mismo en una posición cómoda para el usuario. Este pulsador sustituiría la tecla SHIFT en los programas descritos anteriormente. Será, entonces, necesario modificar una sola instrucción de los mismos. Concretamente deberá sustituirse las intrucciones

XXX WAIT 653,1

por

XXX IF PEEK(56321)AND1 THEN
XXX

o

XXX IF PEEK(653)=0 THEN YYY
por

XXX IF PEEK(56321)AND1 THEN
YYY

donde XXX y YYY son las líneas de programa.

El interruptor solidario con el lápiz deberá ir conectado a los pins del port 1 números 1, correspondiente a una de las entradas del joystick, y 8, que es la destinada a masa.

Ahora podremos controlar los programas con una sola mano, ya que el efecto que antes tenía la pulsación de la tecla SHIFT lo ejerce ahora el pulsador del lápiz. Esto resulta ser en la práctica mucho más cómodo y rápido de lo que parece ser a primera vista.

Finalmente, te informamos que todos los componentes utilizados en la realización del lápiz pueden adquirirse fácilmente en los comercios especializados de componentes electrónicos. El precio aproximado del material necesario es de unas 1.200 pesetas (o al menos esto es lo que costó el prototipo).

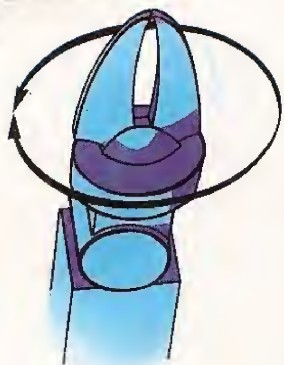
RAMÓN OLLÉ y RAMÓN SOLÉ

GANADORES DE LOS MEJORES DE INPUT COMMODORE

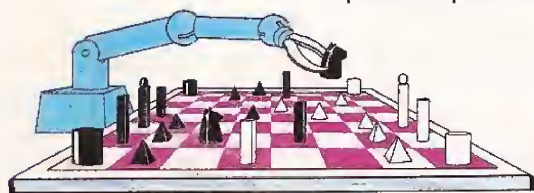
En el sorteo correspondiente al número 20 entre quienes escribisteis mandando vuestros votos a los MEJORES DE INPUT han resultado ganadores:

NOMBRE	LOCALIDAD	JUEGO ELEGIDO
Carlos Vázquez Veiga	La Coruña	Two on two
J. José Montes Huertas	Barcelona	Two on two
Mariano Arrese González	Madrid	Two on two
Fco. Javier Ros Muñoz	Barcelona	Gauntlet
Manuel Martín Giménez	Almería	Golpe en la pequeña China
Miquel Soteres Roig	Tàrraga (Lleida)	Howard
Antonio Pérez Cano	Palencia	Golpe en la pequeña China
Víctor Martínez Conte	Zaragoza	Laberinto
Santiago Rodríguez Vivas	Barcelona	Aliens
Fco. Javier de las Heras Ángel	Valencia	Aliens

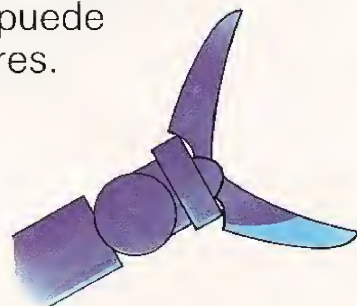
PARTICIPA EN EL CONCURSO!



En INPUT estamos convencidos de que aún puedes hacer muchas más cosas con tu ordenador. Sin duda, muchos lectores estareis utilizando vuestro micro para funciones de lo más variadas, en unos casos; pintorescas, en otros; mientras que algunos listillos habrán podido utilizarlo para resolver tareas complejas. Es lógico, modificando programas y variando los periféricos nuestro ordenador puede prestar sus servicios en infinidad de facetas. INPUT quiere que esas aplicaciones y utilidades a las que has conseguido dedicar tu ordenador, sean conocidas por todos sus lectores y por eso ha organizado el «Concurso de Aplicaciones y Utilidades», en el que puede participar cualquiera de nuestros lectores.



BASES



UTILIDADES Y APLICACIONES: Si tu ordenador controla la calefacción de tu casa, gobierna un robot, dirige un pequeño negocio, organiza la maqueta de tu tren eléctrico, o cualquier cosa interesante u original; envíanos información gráfica y listados de tus programas, grabados en un cassette, diskette o microdrive.

Todo ello habrá de venir acompañado por un texto que aclare cuál es su objetivo, el modo de funcionamiento y una explicación del cometido que cumplen las distintas rutinas que lo componen. El texto se presentará en papel de tamaño folio y mecanografiado a dos espacios. No importa que la redacción no sea muy clara y cuidada; nuestro equipo de expertos se encargará de proporcionarle la forma más atractiva posible.

UN JURADO propio decidirá en cada momento qué colaboraciones reúnen los requisitos adecuados para su publicación, y evaluará la cuantía del premio en metálico al que se hagan acreedoras.

No olvideis indicar claramente para qué ordenador está preparado el material, así como vuestro

nombre y dirección y, cuando sea posible, un teléfono de contacto. Entre todos los trabajos recibidos durante los próximos tres meses **SORTEAREMOS:**

- **Un premio de 50.000 ptas.**
- **Un premio de 25.000 ptas.**
- **Un premio de 10.000 ptas.**
en material microinformático a elegir por los afortunados.

¡No os desanimeis!, por muy simples o complejas que puedan parecer vuestras ideas, todas están revisadas con el máximo interés.

INPUT COMMODORE
Aribau, 185. Planta 1.^a
08021 BARCELONA

NOTA: INPUT no se responsabiliza de la devolución del material que no vaya acompañado por un sobre adecuado con el franqueo correspondiente.

EL ZORRO Y LAS OCAS (II)

■	COMO PROGRAMAR TRABAJOS
■	INICIALIZACION
■	EJECUTANDO EL PROGRAMA
■	TRAZANDO MOVIMIENTOS
■	¿OTRA PARTIDA?

Haz uso de la última parte de la teoría para empezar a escribir el juego del Zorro y las Ocas.

He aquí la rutina para inicializar el juego y para trazar movimientos.

Esta vez vas a introducir rutinas de inicialización y la rutina principal de trazado. Asimismo, también podrás proponer al jugador otra partida, pero en este estadio aún no podrás ejecutar con RUN el programa, pues aún hay varias rutinas importantes que añadir.

VISION GLOBAL

El programa trabaja evaluando cada una de las posiciones del juego de acuerdo con la configuración de las fichas. A cada posición se le adjudica un valor numérico en el programa; de este modo, el programa es capaz de

seleccionar el mejor movimiento verificando en los resultados el valor más alto.

El programa opera en tres niveles cuando planea la jugada. El nivel uno, sólo proyecta un movimiento —se trata del así denominado *un movimiento*—. En el nivel superior del juego utiliza el algoritmo alfa-beta para ahorrar tiempo al buscar entre las muchas vías de posibilidades que progresivamente se van multiplicando. En niveles intermedios, el programa repasa todas las posibilidades existentes.

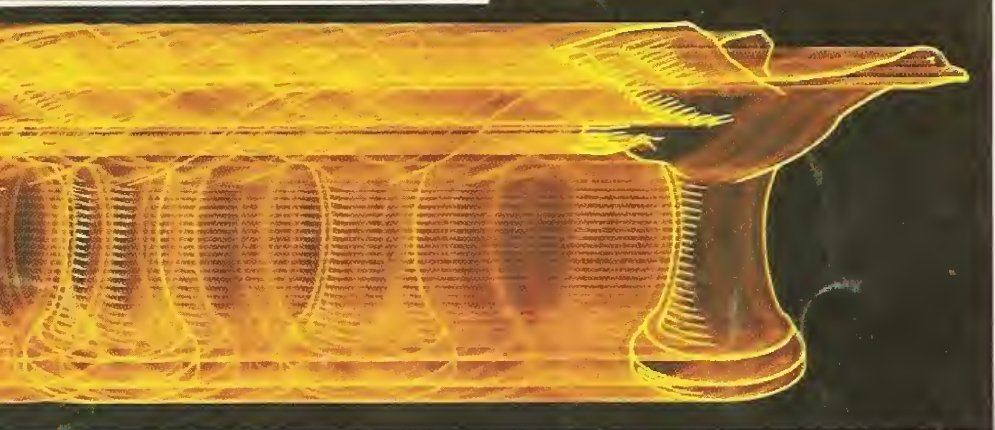
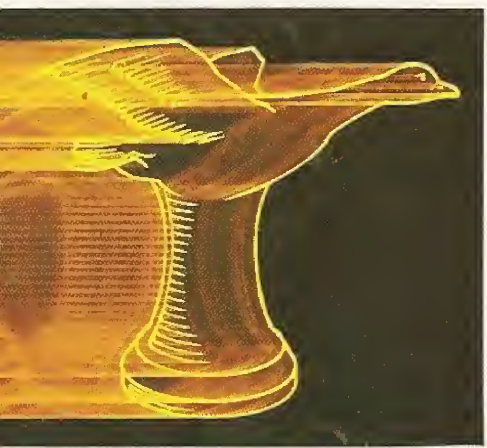
Las rutinas desde la línea 2010 hasta la línea 3000 sólo se ejecutan una vez, de ahí que estén ubicadas al final del programa. Con estas rutinas *de poco uso* situadas al final del programa, las rutinas principales pueden ser ubicadas cerca del principio del programa para lograr mayor velocidad.

INICIALIZACION

He aquí las rutinas para inicializar el juego. Las direcciones han sido DIMensionadas y las FUNCiones DEFINidas. Estas líneas definen el cuadro de gráficos:

```
3 PRINT '[SHIFT+CLR/HOME][
```

```
3*CRSR abajo]';CHR$(8)
4 x=16:FOR Z=0 TO 15:POKE
  646,z:IF z=6 THENNEXT z
5 x=x - 1:POKE 646;z:PRINT
  TAB(5 + x)'[SHIFT+n] zorro y
  ocas [SHIFT+n]':NEXT z 10
  POKE 53272;19:GOTO
  2010
2010 DIM g(4)
2020 DIM b(31):b(0)=1:FOR
  i=1 TO 31:b(i)=b(i - 1) *
  2:NEXT i
2026 bx=b(31) * 2 -
  b(24):e=1e30:h= - 1e30
2030 l2=LOG(2):DEF FN
  a(f)=INT (LOG[f] / l2 +
  .001)
2040 DIM h$(15,1):DIM g$(1
  ):g$(0)='[SHIFT+I][SHIF
  T+@][ 2 espacios]':g$(
  1)='[SHIFT+1][SHIFT+
  @][SHIFT+u][SHIFT+v]'
2045 DIM h$(1):h$(0)='[ 2 es
  pacios][SHIFT+I][SHIFT
  +@]':h$(1)='[SHIFT+u][
  SHIFT+v][SHIFT+I][SHIF
  T+@]'
2050 x=0:FOR a=0 TO 1:FOR
  b=0 TO 1:FOR c=0 TO
  1:FOR d=0 TO 1:b$(x,
  0)=g$(d) + g$(c) + g$(b)
  + g$(a)
2060 b$(x,1)=h$(a) + h$(b) +
  h$(c) + h$(d):x=x +
  1:NEXT d,c,b,a
2070 DIM s$(7):FOR a0 TO 6
  STEP2:FOR b=a * 4 TO a *
  4 + 3
2080 s$(a)=s$(a) +
  '[SHIFT+o][SHIFT+p]' +
  RIGHT$(STR$(b),2)
2081 s$(a + 1)=RIGHT$(STR$(b
  + 4),2) + '[SHIFT+o]
  [SHIFT + p]' + s$(a + 1)
2082 NEXT b,a
```




```
2090 DIM f$(1):f$(0)=""[SHIFT
+I][SHIFT+@][SHIFT+w]
[SHIFT+x]":f$(1)=""[SHIF
T+w][SHIFT+x][SHIFT+I
][SHIFT+@]'
2095 DEF FN c(b)=(3 AND b) *
(4 - 2 * (4 AND b)) + 3 *
(4 AND b)
```

La línea 2010 DIMensiona la dirección utilizada para almacenar las posiciones de las ocas. La línea 2020 numera cada casilla del tablero que se utilizará en el juego.

La línea 2030 determina el número de configuraciones que pueden ser evaluadas por el programa. 0.001 ha sido añadido cuando se ha DEFINido la FUNción A para evitar el redondear errores cuando se utilizan LOGaritmos. La dirección B\$, DIMensionada en la línea 2040, se utiliza para mostrar líneas del tablero que están ocupadas por piezas. F\$ se utiliza para la pieza que representa al zorro y a la casilla blanca, y H\$ para las ocas y las casillas blancas. S\$ se utiliza para determinar los números de las casillas.

AL INICIO

Esta rutina permite al jugador elegir quién juega, qué piezas (si el zorro o las ocas) y seleccionar el nivel de habilidad del ordenador. ¡No es demasiado difícil —al principio—!

```
2500 DIM r(1999),s(1999)
2700 f=1:g(1)=28:g(2)=29:g(
3)=30:g(4)=31:GOSUB
2710:GOTO1010
2710 PRINT '[SHIFT+CLR/
HOME]quieres ser el zorro
(s/n)?'
2720 GET i$:pf=0:IF i$='s'
THEN2760
2730 pf=1:IF i$<>'n'
THEN2720
2740 $f:INPUT '[SHIFT+CLR/
HOME]nivel de juego del
zorro (1-10)';sf:IF sf<1
ORSf>10
THEN2740
2750 hf= - 131 * (sf=5) - 613
```

```
* (sf=6) - 1997 * (sf>6)
2760 PRINT '[SHIFT+CLR/
HOME]quieres ser las ocas
(s/n)?'
2770 GET i$:pg=0:IF i$='s'
THEN2860
2780 pg=1:IF i$<>'n'
THEN2770
2790 sg=0:INPUT '[SHIFT+CLR/
HOME]nivel de juego de las
ocas (1-10)';sg:IF sg<1 OR
sg>10 THEN2790
2800 hg= - 131 * (sg=5) -
613 * (sg=6) - 1997 *
(sg>6):IF hf<hg
THENhf=hg
2860 PRINT '[SHIFT+CLR/
HOME]deseas modificar la
posición inicial'
2870 PRINT '[ 13*CRSR
dcha.](s/n) ?'
2875 GET i$:IF i$='n'
THEN3000
2880 IF i$<>'s' THEN2875
2890 GOSUB 210:GOSUB
310:PRINT 'quieres mover
el zorro (s/n)? ';
2900 GET i$:IF i$='n'
THEN2930
2903 IF i$<>'s' THEN2900
2915 PRINT 's'
2920 INPUT '[ 8*CRSR
dcha.]mover zorro a';f:IF
f<0 OR f>31 THEN2920
2925 GOSUB 340
2930 FOR g=1 TO 4:GOSUB
210:GOSUB 310
2940 PRINT 'quieres mover la
oca n.';g(g):PRINT '(s/n)? ';
2950 GET i$:IF i$='n'
THEN2990
2960 IF i$<>'s' THEN2950
2965 PRINT 's'
2970 INPUT '[ 8*CRSR
dcha.]mover oca a';
i:GOSUB 340
2971 IF FN x(i) OR i=f
THENPRINT TAB(8);'casilla
ocupada':GOTO 2940
2972 IF i<0 OR i>31
THEN2970
2980 g(g)=i
```



```
2990 NEXT g:IF FN x(f)
THENPRINT TAB(8);'hay
una oca debajo del zorro'
2995 FOR i=1 TO 1500:NEXT i
3000 RETURN
```

La línea 2700 determina la posición de partida, con las cuatro ocas ocupando las cuatro casillas de la parte inferior del tablero, y el zorro ocupando la segunda casilla de la línea superior izquierda del tablero.

Una vez que la línea 2700 ha inicializado la posición de partida del zorro y las ocas, las líneas 2710 a 2750 dan al jugador la opción de jugar a ser el zorro y determinan quién va a jugar a ser el zorro. Las líneas 2760 a 2800 son

similares, sólo que aquí al jugador se le da la opción de jugar a ser las ocas.

El juego ha sido diseñado de manera que permita, o bien ajustar la posición de partida, o bien continuar en la posición de partida en la que dejaste el juego la última vez (necesitarás tomar notas de las posiciones de las fichas cuando acabe el juego) o bien intentar ganar (¡o perder!) desde una posición particularmente interesante. Las líneas 2860 a 3000 preguntan si el jugador desea modificar la posición de partida, dan la señal de *preparado* y aseguran que las posiciones elegidas sean correctas.

TRAZANDO MOVIMIENTOS

La rutina de trazado de movimientos es una de las más importantes del programa.

```
2100 DIM r$(7)
2110 DEF FN f(b)=((b>3) +
      (b<28)) * (((3 AND b)<3)
      - 1) - 1
```

```
2120 DEF FN g(b)=(b>3) * (((3
      AND b)<3) - 1) - 1
2130 DEF FN m(a)=b - 2 * (3
      AND b) - 2 - 8 * (b<4
      OR a>1) - (1 + a * 7) *
      ((3 AND b)=3) + (1 AND
      a)
2140 DEF FN x(b)=(b=g(1) OR
      b=g(2) OR b=g(3) OR
      b=g(4))
2142 DEF FN z(b)= - (b=g(1))
      - (b=g(2)) * 2 - (b=g(3))
      * 3 - (b=g(4)) * 4
2150 DIM m(3,31),x(31),z(31)
2160 FOR b=0 TO 31:FOR a=0
      TO 3:m(a,b):FN m(a):NEXT
      a:x(b)=FN f(b):z(b)=FN
      g(b):NEXT b
```

Las líneas 2110 a 2160 trazan el plan de movimientos del zorro y de las ocas en la dirección M. A lo largo de este plan también, se ajustan el número de posibles movimientos del zorro, dirección X, así como el número de posibles movimientos de las ocas, dirección Z. Las direcciones son copias de las funciones en las líneas 2110 a 2142.

¿OTRA PARTIDA?

Añade a continuación otra rutina «¿Otra partida?»

```
1410 PRINT TAB(8);'deseas
      jugar otra vez (s/n)?'
1420 GET i$:IF i$='s'
      THEN2700
1430 IF i$<>'n' THEN1420
1440 PRINT '[SHIFT+CLR/
      HOME][CTRL+2]':POKE
      53272,21:END
```

Estas líneas deberían resultarnos ya familiares, y entran en acción cuando las ocas intentan atrapar al zorro, o cuando el zorro intenta alcanzar el lado opuesto del tablero.

No intentes ejecutar el programa con RUN en esta fase, pues aún hay que añadirle muchas partes de vital importancia. En la siguiente parte del artículo, insertarás las rutinas que te permitirán ejecutar el juego.

EL ZORRO Y LAS OCAS (Y III)

Deja que tu ordenador recoja ideas antes de comenzar el juego. Con estas rutinas podrás jugar el papel del zorro o de las ocas y adelantarte para improvisar su jugada.

Ésta es la tercera y última parte del juego del Zorro y las Ocas. Las rutinas que quedan son las que permitirán al ordenador jugar la parte, ya sea del zorro o de las ocas. De hecho se puede programar al ordenador para que juegue ambas partes a la vez, cuando compita contra sí mismo, o bien puedes programarlo para que no juegue a ser ninguna de las figuras, y jugar tú contra algún amigo utilizando el ordenador en lugar de un tablero y fichas.

```
210 p=b(g(1)) + b(g(2)) +
    b(g(3)) + b(9(4))
220 x=f:IF p<b(31) THEN p=p
    -hx:x=31-f
230 p=p * h(x):RETURN
250 f=FN a(ABS(p)) - 31 :b=p /
    b(f):IF b<0 THENb=b +
    bx:f=31-f
260 FOR a=1 TO 4:9(a)=FN
    a(b):b=b - b(9(a)): NEXT
    a:RETURN
```

Estas son dos de las rutinas más importantes del programa. La rutina que

comienza en la línea 210 hasta la línea 230 evalúa la posición de juego resumiéndola en un número de una sola cifra. Luego, una vez que el programa ha decidido el valor del mejor movimiento, ha de convertir ese número en un movimiento o en un juego de posiciones para las fichas. Las líneas 250 a 260 transforman el valor simple en el juego de valores necesarios para posicionar las fichas.

Estas subrutinas son llamadas con frecuencia durante el programa, de manera que deberán estar colocadas correctamente al inicio del mismo.

EL MOVIMIENTO DEL ZORRO

```
1010 GOSUB 210
1020 GOSUB 310:GOSUB 250
1030 IF f>27 THENPRINT
    TAB(8);'ha ganado el
    zorro':GOTO 1410
1032 GOSUB 410:IF v=h
    THENPRINT TAB(8);'han
    ganado las ocas':GOTO
    1410
1040 IF pf THENPRINT TAB(8);
    'estoy pensando...':GOTO
    1110
1050 INPUT 'I 8*CRSR
    dcha.]mover el zorro a';b
```

```
1055 GOSUB 340:IF h= - 1
    THENPRINT TAB(8);'han
    ganado las ocas':GOTO
    1410
1060 FOR a=0 TO x(f):x=m(a,
    f):IF x=b THEN IF NOT Ff
    x(x) THENf=bGOSUB
    210:GOTO 1200
1070 NEXT a:PRINT TAB(8);
    'movimiento ilegal':GOTO
    1050
1110 l=sf:m=sf:v(m)=e * m:IF
    m>4 THENFOR a=0 TO
    hf:r(a)=0:NEXT a
1112 GOSUB 1120:GOTO 1200
1120 IF l=1 THEN410
1122 IF l<m - 2 THENGOSUB
    1610:IF V<>0
    THENRETURN
```



```
1130 l=l - 1:v(l)=h *
    l:a(l)=x(f):f(l)=f
1140 f=m(a(l),f(l))
1150 IF FN x(f)<>0
    THEN1160
1155 GOSUB 1320:IF v>v(l)
    THENv(l)=v:(l)=f:IF v>v(l
    + 1) THEN f=f(l):l=l +
    1:RETURN
1160 a(l) = a(l) - 1:IF a(l)>=0
    THEN1140
```



PROGRAMACION DE JUEGOS

- JUGANDO A NIVELES SUPERIORES
- LA Rutina DEL MOVIMIENTO DEL ZORRO
- MOVIENDO LAS OCAS
- ELIGIENDO EL MEJOR MOVIMIENTO

- JUGANDO A NIVELES SUPERIORES
- USANDO EL LOGARITMO ALFA-BETA
- USO DE LAS TABLAS «HASH-CODE» PARA UN JUEGO MAS

```
1170 v=v(l):f=f(l):l=l + 1:IF
    l=m THENf=p(m -
    1):GOSUB 210:RETURN
1172 IF l<m - 2 THEN GOSUB
    1510:RETURN
1180 RETURN
```

Las líneas 1020 a 1180 dirigen el movimiento del zorro. La rutina utiliza la rutina de visualización del tablero para mostrar el estado actual del tablero, seguidamente pasa a comprobar si el zorro ha ganado en la línea 1030. En la línea 1032 comprueba si hay allí, al menos, un movimiento legal que pueda realizar el zorro (de lo contrario, ganan las ocas).



Si el jugador es quien lleva el control de las ocas, las líneas 1050 a 1070 se encargan de introducirlo en el ordenador y de comprobar que el movimiento efectuado sea efectivamente correcto. Si, por otra parte, es el ordenador el que controla al zorro, las líneas 1110 a 1112 son las encargadas de llevar a cabo el movimiento. El número de pliegues que el programa observa, M, y el pliegue actual considerado, L, son colocados en la línea 1110. Las líneas 1120 a 1180 son una subrutina que evalúa el mejor movimiento.

Se utilizan cuatro direcciones en la rutina para el mejor movimiento: A contiene el número de movimientos que aún pueden ser intentados; V, el mejor resultado hasta el momento; P, el movimiento que ha conseguido este



resultado, y F, la posición previa del zorro.

MOVIENDO LAS OCAS

```
500 v= - 1:FOR c=1 TO
    4:g=g(c): IF z(g)<0
    THENNEXT :RETURN
502 FOR a=0 TO z(g):x=m(a,
    g):v=v AND (FN x(x) OR
    x=f):NEXT :NEXT :RETURN
1200 GOSUB 310:GOSUB 250
1202 IF f>27 THENPRINT
    TAB(8);'ha ganado el
    zorro':GOTO 1410
1204 GOSUB 500:IF v
    THENPRINT TAB(8);'ha
    ganado el zorro':GOTO
    1410
1210 IF pg THENPRINT TAB(8);
    'estoy pensando...':GOTO
    1310
1220 INPUT 'I 8*CRSR
    dcha.]que oca vas a mover';
    g
1225 GOSUB 340
1230 c=FN z(g):IF c=0
```

```
THENPRINT TAB(8);'no
    hay ocas en";9:GOTO 1220
1240 INPUT 'I 8*CRSR
    dcha.]hasta donde';i
1245 GOSUB 340:IF i= - 1
    THENPRINT TAB(8);'el
    zorro ha ganado':GOTO
    1410
1250 IF FN x(i) THENPRINT
    TAB(8);'no encima de otra
    oca':GOTO 1220
1260 IF i=f THENPRINT TAB(8);
    'no encima del zorro':GOTO
    1220
1270 FOR a= - 1 TO z(g):IF
    a>=0 THENIF m(a,g)=i
    THEN g(c)=i:GOTO 1010
1280 NEXT a:PRINT TAB(8);
    'movimiento ilegal':GOTO
    1220
1310 l=sg:m=sg:v(m)=h * m:IF
    m>4 THENFOR a=0 TO
    hf:r(a)=0:NEXT a
1312 GOSUB 1320:GOTO 1020
1320 IF l=1 THEN510
1322 IF l<m - 2 THENGOSUB
    1610:IF v<>0
    THENRETURN
1324 l=l - 1:v(l)=e * l:c=1
1330 c(l)=c:f(l)=g(c):a(l)=0:IF
    a(l)>z(g(c)) THEN1362
1340 b=m(a(l);f(l)):x=FN
    x(b):g(c)=b : IF x OR b=f
```



```

THEN1360
350 GOSUB 1120:c=c(l)
355 IF v<v(l)
    THENv(l)=v:p(l)=g(c) + c
    * 32:IF v<v(l +
    1)THENg(c)=f(l):l=l +
    1:RETURN
360 a(l)=a(l) + 1:IF
    a(l)<=z(f(l)) THEN1340
362 g(c)=f(l):c=c + 1:IF c<5
    THEN1330
370 v=v(l):l= l + 1:IF l=m
    THENc=INT (p(l - 1) /
    32):g(c)=p(l - 1) AND
    31:GOSUB210:RETURN
372 IF l<m - 2 THENGOSUB
    1510:RETURN
380 RETURN

```

La rutina que va de la línea 1200 a la línea 1380 dirige el movimiento de las ocas. Hay rutinas para el caso en que el jugador controla las ocas —líneas 1220 a 1290—, y para el caso en que es el ordenador quien controla las ocas —líneas 1320 a 1380.

LOS MEJORES MOVIMIENTOS

```

10 v=h:FOR a=x(f) TO 0 STEP
    - 1:x=m(a,f):IF FN x(x)<0
    THENNEXT :l=1:RETURN
20 b=f:f=x:GOSUB
    210:v=p:f=b:l=1:RETURN
510 v=e:FOR c=1 TO
    4:g=g(c):IF - bg>v
    THEN530
520 FOR a=0 TO z(g):x=m(a,
    g):IF FN x(x) OR x=f
    THENNEXT :GOTO 530
528 v=b(x) - b(g):d=c:b=x
530 NEXT
    c:g=g(d):g(d)=b:GOSUB
    210:v=p:g(d)=g:RETURN

```

Estas rutinas están relacionadas con el «un movimiento», en otras palabras, en esta fase, el ordenador sólo programa un solo movimiento cuando está buscando el mejor movimiento.

Las líneas 410 a 420 repasan todos los posibles movimientos que puede realizar el zorro; utilizando la dirección M de trazado, coloca la subrutina

comenzando en la línea 2110 (ver anterior). La subrutina devuelve un valor de P, configuración posterior al mejor movimiento, y V, evaluación posterior al mejor movimiento.

Las líneas 510 a 530 son una rutina similar, pero en esta ocasión, el ordenador calcula cuál es el mejor movimiento para las ocas. P y V están fijadas de igual modo que en la rutina previa.

En ambos casos, GOSUB 210 recoge el mejor movimiento de entre todos los evaluados.

LA TABLA HASH-CODE

```

1510 GOSUB 210:c=p
1520 c=c - INT ((c / hf + c) - )
    c) * hf:IF c<0 OR c>=hf
    THEN1520
1550 FOR a=c TO c + 4: IF
    r(a)<>0 AND r(a)<>p
    THENNEXT :RETURN
1560 r(a)=p:s(a)=v:RETURN
1610 GOSUB 210:c=p
1620 c=c - INT ((c / hf + c) - )
    c) * hf:IF c<0 OR c>=hf
    THEN1620
1650 FOR a=c TO c + 4:IF
    r(a)<>0 AND r(a)<>p
    THENNEXT :v=0:RETURN
1660 v= - s(a) *
    (r(a)=p):RETURN

```

En los niveles superiores de juego preferirás aplicar el algoritmo alfa-beta que ya hemos visto. En efecto, ya has utilizado previamente el algoritmo como parte de las rutinas de los movimientos del zorro y del de las ocas. Antes de aplicar el algoritmo, comprueba si es conveniente utilizar el algoritmo (¿el nivel de juego elegido es suficientemente alto como para garantizar su utilización?).

La rutina que va de la línea 1110 a la línea 1150 controla al zorro mientras que la rutina que va de la línea 1310 a la línea 1350 controla las ocas.

El algoritmo se aplica en el último test IF al final de las líneas 1150 y 1350, después de que V (M) ha sido colocado al nivel apropiado en las líneas 1110 y 1310.

El algoritmo alfa-beta es más eficiente si el ordenador considera primero cuáles son los mejores movimientos —para las ocas, la casilla del número más alto en cada fila de cuatro casillas, y para el zorro, la casilla abierta para él y que esté más cercana al final de las ocas.

El algoritmo alfa-beta se utiliza conjuntamente con una técnica conocida como «hash-coding» con el fin de perfeccionar y utilizar una tabla de los movimientos ya considerados. Hash-coding permite al ordenador comprobar rápidamente si el movimiento ya ha sido considerado. Cuanto más larga sea la tabla de hash-coding dentro del programa, más rápidamente se debería poder ejecutar el programa.

La tabla se inicializa en las líneas 2500, 2750 y 2800. Hay «mejores valores» teóricos para las dimensiones de las direcciones que sostienen las tablas —línea 2500—. Las direcciones han sido DIMensionadas lo más largas posible, indicando la memoria RAM disponible en cada ordenador.

La tabla es puesta a cero en las líneas 1110 y 1310, los contenidos se verifican en las líneas 1122 y 1322, y se colocan en las líneas 1172 y 1372.

La subrutina de verificación se inicia en la línea 1610 y la subrutina de ajuste, en la línea 1510.



FREDDY Y LA ARAÑA DE MARTE (I)

■	LA TRAMA
■	COMO SE PROGRAMA EL JUEGO
■	OBTENCION DE LOS GRAFICOS
■	FREDDY, FLECHAS, GLOBOS Y LA ARAÑA

Abandona a su destino a Freddy y a la voraz araña de Marte mientras te ocupas de reconstruir uno de los juegos electrónicos más típicos. En el siguiente artículo tendrás el programa completo.

«Freddy y la araña de Marte», o «La pesadilla del limpiador de cristales», es un juego electrónico que, para ofrecértelo completo, nos va a ocupar dos artículos, pero a cambio vas a conocer un clásico de los juegos electrónicos.

En este primer artículo se establecen los gráficos y se inicializa el programa. En el siguiente, obtendrás el programa entero con sólo coser las rutinas entre sí.

EL JUEGO

El punto de partida para diseñar un juego es, claro está, una idea: una trama o un argumento pueden servir de base para construir el juego.

En el que vamos a examinar, Freddy es un limpiacristales que tiene pánico de las arañas. Ni las consultas al médico ni a innumerables especialistas han logrado que supere su fobia. Tan grave es ésta, que ahora le da por soñar pesadillas sobre una araña marciana, enorme, horrible y voraz, o por tener sueños con globos y lances con el tiro al arco, su deporte favorito.

A menudo se ha sorprendido sudando a chorros, despierto después de haber soñado que estaba acorralado, subido a su escalera y armado no de su habitual cubo de la limpieza sino de un arco y una aljaba repleta de flechas. Toda su ansia se había concentrado en hacer explotar esos globos temibles que, si logran llegar hasta la jaula de la araña que pende sobre su cabeza, está perdido, pues abrirán las puertas y liberarán al no menos temido arácnido.

O te afanas en ayudar al pobre Freddy o su final es tan seguro como apetitoso resultará a la araña el desayuno que imaginas.

Hasta aquí el argumento o la trama. En el marcador se anotarán tantos puntos cuantos globos se hayan con-



PROGRAMACION DE JUEGOS

seguido explotar. Pero las pesadillas no suelen acabar tan fácilmente: la tortura del pobre limpiador de ventanas aumenta de grado a medida que los globos pasan delante de él cada vez más veloces. Con que falles en la destrucción de tres de éstos, la araña compará por sus respetos.

COMO SE ESCRIBE EL JUEGO

Son cuatro los objetos que poseen

movimiento en la pantalla: la araña, que se mueve tanto horizontal como verticalmente; el globo, que surca el espacio y que sólo se mueve verticalmente; Freddy, que también se mueve en dirección vertical únicamente, y la flecha que éste dispara. La flecha se mueve en general horizontalmente, pero cuando a Freddy le da por subir o bajar por la escalera entonces la flecha habrá de moverse verticalmente junto con nuestro personaje. Sin embargo, quienes más nos deben preocupar son la araña y el globo de turno.

Son muchas las variables que se asocian a estos dos objetos. La técnica que mejor se adapta a este caso es almacenar las variables en una tabla unidimensional, empleando una constante para referirnos a una casilla en particular.

En un segundo paso habrás de plantearte cómo visualizarás estas figuras en la pantalla. Lo que equivale a determinar cuántos dibujos diferentes se van a necesitar a lo largo del juego. Todos los grandes juegos para ordenadores incorporan dibujos extremadamente cuidados y de gran colorido, lo cual quiere decir que este segundo paso no has de tomarlo a la ligera. Para bajar a un buen nivel de detalle, construiremos la figura de Freddy con una ordenación tres por dos de caracteres UDG. Para visualizar la araña utilizaremos figuras dos por dos (dispondremos de dos figuras para que la



«ABISMO»: AÑADIENDO NUEVAS INSTRUCCIONES

■	TEMPLANDO LOS INSTRUMENTOS
■	LA ENVOLVENTE
■	DEFINICION DEL TONO
■	DURACION DE LAS NOTAS
■	«MANGAS VERDES»

Después de que ha aparecido en la pantalla la primera página con el título del programa y cuando el jugador sabe ya qué juego se supone que está jugando hay que decirle la forma en que lo tiene que hacer.

Nuevamente se utiliza un programa en BASIC para «pokear» letra a letra los datos de las instrucciones en una tabla ASCII cuando se ejecute el programa.

```

10 AD=17312:I=0
15 POKE AD+I,147:I=I+1
50 N=3:GOSUB 20000
60 POKE AD+I, 31:I=I+1
70 A$='LA HISTORIA
CUENTA...':N=24:GOSUB
10000
80 N=1:GOSUB 20000
90 A$='[ 18*COMM+T]'
:N=18:GOSUB 10000
10000 N=3:GOSUB 20000
110 A$=' DESPUES DE UN
CORTO PASEO, WILLY
VUELVE ':N=40:GOSUB
10000
120 A$='PARA BUSCAR LAS
CABRAS QUE HAN
ESPARCIDO':N=40:GOSUB
10000
1250 A$='LA MERIENDA POR
LAS ROCAS DEL
ACANTILADO': N=40:
GOSUB 10000
140 A$='WILLY QUIERE
RECUPERAR SUS
POSESIONES[ 3
ESPACIOS]':N=40:GOSUB
10000
150 A$='PERDIDAS, PERO
DEBE LUCHAR CONTRA
LOS[ 3 ESPACIOS]'
:N=40:GOSUB 10000
160 A$='GUIJARROS, LAS
GRIETAS Y LAS

```

```

SERPIENTES
':N=40:GOSUB 10000
170 A$='VENENOSAS. POR SI
FUERA POCO, LA MAREA[ 2
ESPACIOS]':N=40:GOSUB
10000
180 A$='ESTA SUBIENDO Y EL
NO PUEDE NADAR.[ 6
ESPACIOS]':N=40:GOSUB
10000
190 A$='[ 3 ESPACIOS]PARA
AYUDAR A WILLY EN ESTA
AVENTURA ':N=40:GOSUB
10000
200 A$='[ 3 ESPACIOS]LEE LAS
SIGUIENTES
INSTRUCCIONES Y[ 3
ESPACIOS]':N=40:GOSUB
10000
210 A$='PULSA S PARA JUGAR
':N=19:GOSUB 10000
220 N=3:GOSUB 20000
230 POKE AD+I,149:I=I+1
240 A$='[ 2
ESPACIOS]TECLADO -
SHIFT[ 3 ESPACIOS]=[ 3
ESPACIOS]MOV. DERECHA[
4 ESPACIOS]':N=40:GOSUB
10000
250 A$='[ 16 ESPACIOS]z[ 3
ESPACIOS]=[ 3
ESPACIOS]SALTO
VERTICAL. ':N=40:GOSUB
10000
260 A$='[ 12
ESPACIOS]AMBOS[ 3
ESPACIOS]=[ 3
ESPACIOS]SALTO A
DERECHA. ':N=40:GOSUB
10000
270 N=1:GOSUB 20000
280 A$='[ 2
ESPACIOS]JOYSTICK EN
PORT 2[ 20
ESPACIOS]':N=40:GOSUB

```

```

10000
290 POKE AD+I,0
300 STOP
10000 REM *** RUTINA PARA EL
TEXTO ***
1010 FOR J=1 TO N
1020 POKE AD+I,ASC(MID$(A$,
J,1))
1030 I=I+1:NEXT :RETURN
20000 REM *RUTINA PARA
INSERTAR RETURN*
2010 FOR J=1 TO N:POKE
AD+I,13:I=I+1:NEXT
:RETURN

```

El siguiente programa se encarga de extraer los datos y presentarlos en la pantalla.

```

., 4060 A9 09 LDA #$09
., 4062 8D 20 D0 STA $D020
., 4065 A9 0F LDA #$0F
., 4067 8D 21 D0 STA $D021
., 406A A9 A0 LDA #$A0
., 406C 85 FB STA $FB
., 406E A9 43 LDA #$43
., 4070 85 FC STA $FC
., 4072 A0 00 LDY #$00
., 4074 EA NOP
., 4075 B1 FB LDA ($FB),Y
., 4077 F0 0E BEQ $4087
., 4079 20 D2 FF JSR $FFD2
., 407C EA NOP
., 407D E6 FB INC $FB
., 407F D0 02 BNE $4083
., 4081 E6 FC INC $FC
., 4083 18 CLC
., 4084 90 EF BCC $4075
., 4086 EA NOP
., 4087 20 E4 FF JSR $FFE4
., 408A C9 53 CMP #$53
., 408C D0 F9 BNE $4087
., 408E 60 RTS

```

Estos dos programas tienen que ser ensamblados y almacenados juntos, igual que hicimos con los programas de la primera parte de ABISMO. Si

no dispones de un ensamblador, os presentamos un programa cargador en BASIC para que podáis entrar los datos.

```
10 S=0
20 FOR AD=16480 TO 16526
```

```
30 READBY:POKEAD,
  BY:S=S+BY
40 NEXT
50 IFS<>7432 THEN
  PRINT'ERROR EN LOS
  DATOS':END
16480 DATA 169,9,141,32,208,
```

```
169
16486 DATA 15,141,33,208,
169,160
16492 DATA 133,251,169,67,
133,252
16498 DATA 160,0,234,177,
251,240
```




```
16504 DATA 14,32,210,255,
      234,230
16510 DATA 251,208,2,230,
      252,24
16516 DATA 144,239,234,32,
      228,255
16522 DATA 201,83,208,249,
      96
```

Además de los dos métodos utilizados para suministrar los datos a las palabras impresas en la página de presentación del juego, el programa en BASIC que tenemos ahora utiliza una tercera manera de construir la tabla ASCII. En esta ocasión se considera a las palabras como cadenas de caracteres, pokeando el valor ASCII de cada letra en la tabla por medio de la subrutina que comienza en la línea 1000.

Pero antes que nada tienes que borrar la pantalla. Para ello, en la línea 15 se pkea en la tabla el valor 147, que es el valor ASCII correspondiente a la tecla ACLR/HOME. A continuación la línea 50 pone tres retornos de carro en la tabla, con fines de formato y la línea 60 pkea en la tabla el código de la tinta azul.

La línea 290 pkea un 0 en la última posición de la tabla, de forma que el programa en código máquina sabe cuando llega al final.

EL PROGRAMA EN LENGUAJE ENSAMBLADOR

En la dirección D020 se almacena el número 0, con lo que al borde de pantalla se le asigna el color marrón. Seguidamente el color de pantalla, controlado por la posición de memoria D021, se pone a F que corresponde al gris.

La dirección de comienzo de los nuevos datos se almacena entonces en las direcciones FB y FC de la página cero y el registro de índice Y se pone a cero.

LDA (\$FB), Y, realiza la carga de la tabla de datos a razón de un byte cada vez, utilizando direccionamiento indirecto. BEQ \$4087 fuerza la salida de la rutina cuando se carga un cero en el acumulador, en otras palabras, cuando se llega al final de la tabla el procesador pasa a la siguiente parte del programa.

También aquí se utiliza la subrutina de ROM que hay en FED2 para que

aparezca en la pantalla el carácter cuyo código ASCII contiene el acumulador.

La pequeña rutina que viene a continuación incrementa el puntero en FB y FC. La instrucción BNE \$4083 fuerza un salto sobre la instrucción que incrementa el byte alto del puntero. El puntero queda incrementado, mientras que el registro de índice Y se mantiene a cero, debido a que la tabla de datos tiene una longitud superior a los 255 bytes.

El indicador de acarreo queda entonces puesto a cero y el procesador hace un salto hacia atrás para cargar el siguiente byte de la tabla.

ESPERANDO EL FINAL

La rutina de ROM que hay en FFE4 es la rutina GETIN que toma un carácter de la cola en el buffer de teclado. El valor ASCII del carácter se pasa al acumulador y la instrucción CMP #53 compara su valor con el valor hexadecimal 53; que es el código ASCII de la letra 8.



Si no se ha pulsado una S y no figura este carácter ASCII en el buffer del teclado, la instrucción BNE \$4087 envía al procesador a este pequeño bucle a fin de comprobar el siguiente byte del buffer de teclado.

Pero si, por el contrario, se pulsó una S, no se cumple la condición BNE y el procesador pasa a la siguiente rutina (sólo en este caso se produce la rotura forzada por la instrucción BRK y se detiene debido al RTS).

TEMPLANDO LOS INSTRUMENTOS

Comenzaremos por preparar una melodía antes de que Willy se apresure a partir hacia la aventura. Sí, en INPUT COMMODORE hemos vuelto a la década de los 60, queremos decir a la de 1560, con una tonadilla que nos servirá de motivo musical para nuestro juego del ABISMO.

Ningún juego puede considerarse completo mientras no se le incorpore alguna musiquilla agradable. En el juego del ABISMO hemos introducido la música de *Mangas Verdes* ("Greensleeves") melodía atribuida al rey Enrique VIII de Inglaterra, que se repetirá cada cierto tiempo.

La rutina que interpreta la melodía la hemos puesto aparte de la rutina principal, debido a que será llamada varias veces desde varias partes diferentes del programa. Pero mientras esperas después de que haya desaparecido la página de presentación, se inserta la siguiente cuña:

```
10 S=0
20 FOR AD=16473 TO 16478
30 READBY:POKEAD,
  BY:S=S+BY
40 NEXT
50 IFS<>668 THEN
  PRINT'ERROR EN LOS
  DATOS':END
16473 DATA 169,19,32,150,64,
  234
```

Y en lenguaje ensamblador:

```
4059 A9 13 LDA #$13
405B 20 96 40 JSR $ 4096
405E EA NOP
```

Esto carga el acumulador con el número 13 hexadecimal, que es 19 en decimal, ya que hay 19 notas en la frase inicial de *Mangas Verdes*. A continuación salta a la subrutina que ejecuta la melodía, que está en 16534.

```
4096 C9 13 CMP #$13
4098 90 03 BCC $409D
409A A9 13 LDA #$13
409C EA NOP
409D EA NOP
409E EA NOP
409F EA NOP
40A0 85 FB STA $FB
40A2 A0 18 LDY #$18
40A4 A9 00 LDA #$00
40A6 99 00 D4 STA $D400,Y
40A9 88 DEY
40AA D0 FA BNE $40A6
40AC EA NOP
40AD A9 0F LDA #$0F
40AF 8D 18 D4 STA $D418
40B2 EA NOP
40B3 A9 00 LDA #$00
40B5 8D 05 D4 STA $D405
40B8 A9 F0 LDA #$F0
40BA 8D 06 D4 STA $D406
40BD A0 00 LDY #$00
40BF B9 60 43 LDA $43G0,Y
40C2 8D 01 D4 STA $D401
40C5 C8 INY
40C6 B9 60 43 LDA $4360,Y
40C9 8D 00 D4 STA $D400
40CC C8 INY
40CD 84 FC STY $FC
```




```

40CF A9 00 LDA #$00
40D1 AA TAX
40D2 A8 TAY
40D3 20 DB FF JSR $FFDB
40D6 A4 FC LDY $FC
40D8 EA NOP
40D9 B9 60 43 LDA $4360,Y
40DC C8 INY
40DD 84 FC STY $FC
40DF 85 FD STA $FD
40E1 EA NOP
40E2 A9 11 LDA #$11
40E4 8D 04 D4 STA $D404
40E7 EA NOP
40E8 20 DE FF JSR $FFDE
40EB C5 FD CMP $FD
40ED D0 F9 BNE $40E8
40EF EA NOP
40F0 A4 FC LDY $FC
40F2 A9 00 LDA #$00
40F4 8D 04 D4 STA $D404
40F7 EA NOP
40F8 C6 DB DEC $FB
40FA D0 C3 BNE $40BF
40FC 8D 18 D4 STA $D418
40FF 60 RTS

```

El cargador en BASIC sería:

```

10 S=0
20 FOR AD=16534 TO 16639
30 READBY:POKEAD,
  BY:S=S+BY
40 NEXT
50 IFS<>16001 THEN PRINT'
  ERROR EN LOS DATOS':END
16534 DATA 201,19,144,3,169,
  19
16540 DATA 234,234,234,234,
  133,251
16546 DATA 160,24,169,0,153,
  0
16552 DATA 212,136,208,250,
  234,169
16558 DATA 15,141,24,212,
  234,169
16564 DATA 0,141,5,212,169,
  240
16570 DATA 141,6,212,160,0,
  185
16576 DATA 96,67,141,1,212,
  200
16582 DATA 185,96,67,
  141,0,212
16588 DATA 200,132,252,169,

```

0,170

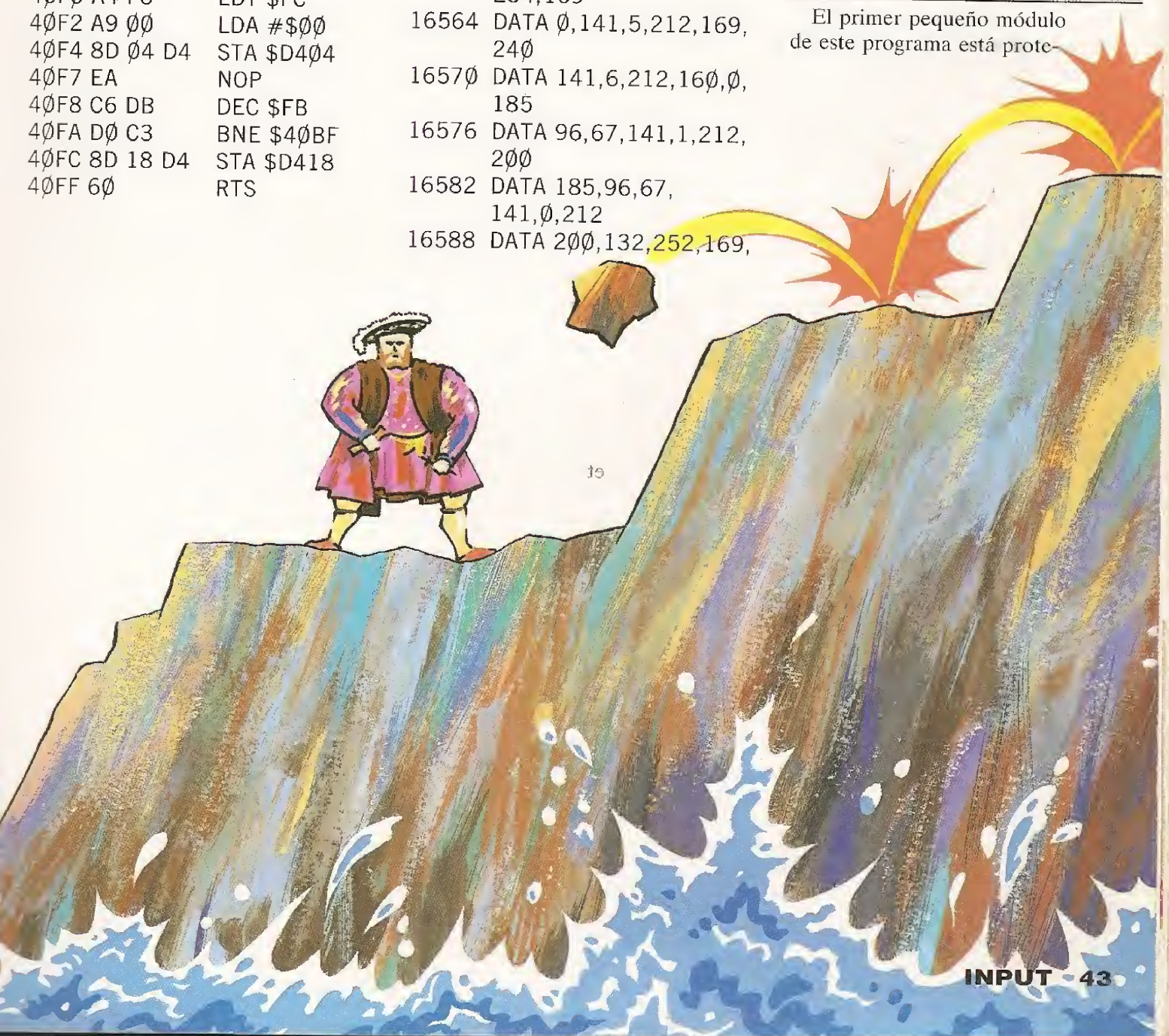
```

16594 DATA 168,32,219,255,
  164,252
16600 DATA 234,185,96,67,
  200,132
16606 DATA 252,133,253,234,
  169,17
16612 DATA 141,4,212,234,32,
  222
16618 DATA 255,197,253,208,
  249,234
16624 DATA 164,252,169,0,
  141,4
16630 DATA 212,234,198,251,
  208,195
16636 DATA 141,24,212,96

```

LIBRE DE ERRORES

El primer pequeño módulo de este programa está prote-



gido contra una entrada errónea en los datos. Cuando se llama a esta rutina desde alguna otra parte del programa principal, puede ser que se te olvide cargar el acumulador adecuadamente. Como sólo hay datos suficientes para asegurarse de que la rutina no está siendo llamada para interpretar más notas. Por eso se compara el contenido del acumulador con 19.

Pero si el contenido del acumulador es superior a 19, no se produce tal salto, y el acumulador se carga con el valor 19. Esto significa que se puede llamar a la rutina para tocar menos de 19 notas, pero no más. El número de notas que hay que interpretar se almacena entonces en FB, de modo que se puede utilizar el acumulador para inicializar el chip SID.

EL CHIP «SID»

El circuito integrado SID 6581 de Commodore, del que ya nos hemos ocupado en INPUT, controla la síntesis del sonido y de la música. Las direcciones 54272 a 54296 corresponden a dicho chip y cuando vayas a utilizarlo, lo primero que tienes que hacer es borrarlas poniendo ceros en sus 24 direcciones.

Por ello se carga el valor 24 (18 en hexadecimal) en el registro de índice Y, cargándose además un 0 en el acumulador. Después se carga un cero en 54272 (D400 en hexadecimal), con un desplazamiento equivalente al contenido de Y, lo que da el valor 54296. A continuación se decrementa Y regresando el ordenador hacia atrás.

La última dirección del SID, la 54296 (D418) controla el volumen global de la salida del sonido. El máximo volumen se obtiene cargando esta última dirección del SID 6581 con el valor 15.

LA ENVOLVENTE

Se llama envolvente a la forma en que varía el volumen de un sonido durante el tiempo que dura. Ya hemos hablado en otros números de INPUT de la manera de configurar la envolvente de un sonido. Por ahora, únicamente necesitas recordar que hay cuatro parámetros que intervienen:



ataque, caída, sostenimiento y soltado.

El ataque de una nota caracteriza la velocidad a la que alcanza su máximo volumen. El volumen medio es lo que llamamos su sostenimiento. La velocidad a la que disminuye su volumen a partir del volumen medio es lo que hemos llamado «soltar».

Puedes entender fácilmente el significado de todos estos términos si piensas en la forma en que se ejecuta una nota tocada en un piano. El ataque está controlado por la fuerza con que aprietes la tecla. Si le das bruscamente, el ataque es brusco; si la golpeas con más suavidad, el ataque será más dulce.

Después del golpe inicial del mazo contra la cuerda, el volumen disminuye con bastante rapidez. Pero mientras mantengas la tecla bajada los apagadores estarán separados de la cuerda y la nota se mantendrá. El sonido se extingue completamente en cuanto el apagador reposa de nuevo sobre la cuerda al soltar la tecla.

Los cuatro atributos de ataque, caída, sostenimiento y soltado pueden adoptar valores cuantificados entre 0 y 15. El valor del ataque se almacena en los cuatro bits de mayor peso de la dirección de memoria D405 y el valor de

caída en los cuatro bits de menor peso de esa misma dirección. Los valores de sostenimiento y soltado se almacenan respectivamente en los niveles alto y bajo de la dirección de memoria D406.

Los valores de ataque, caída y soltado se ponen a cero, mientras que el valor de sostenimiento se fija en 15.

DEFINIENDO EL TONO

El tono de los sonidos está controlado por las direcciones de memoria D400 y D401. Los detalles para el tono de cada nota de la frase inicial de *Mangas Verdes* están contenidos en la tabla de datos que hay en 4360 hexadecimal.

El registro de índice Y se carga con el valor cero y el primer byte de la tabla de datos se carga sobre el byte alto de la dirección de control de tono. A continuación se incrementa Y, cargándose el siguiente byte de datos en el byte bajo de la posición de control de tono; después se incrementa nuevamente Y. El índice se almacena entonces en FC.

LA DURACION DE LAS NOTAS

También tienes que especificar lo que dura cada nota. Pero no hay ninguna dirección en el circuito integrado SID que controle dicha duración. Tienes que ocuparte tú de ello, extinguendo la nota cuando quieras que cese el sonido.

Para ello, lo primero que tienes que hacer es poner a cero el reloj de tiempo real. Este reloj está controlado por la rutina SETTIM en la ROM Kernal. Se carga un cero en el acumulador y se transfiere a los registros X e Y. Estos tres registros tienen que estar a cero para inicializar el reloj. El procesador salta entonces a SETTIM, que empieza en FFDB. La duración que debe tener la nota es el tercer parámetro de la tabla de datos. Por ello se restaura el índice a partir de FC y a continuación se carga en el acumulador el siguiente byte de datos. Seguidamente se incrementa el registro de índice Y, almacenándose en FC, quedando almacenada la duración de la nota en FD.

La dirección de memoria D404 es el registro de control del circuito SID y cada uno de sus bits controla una función determinada. En este caso se ha cargado con un 17 (11 en hexadecimal), que en binario es 00010001, con lo cual están activados los bits cero y cuatro.

El bit cero es la «puerta» (gate), de modo que cuando es activado empieza a emitir el sonido. El bit cuatro permite obtener un sonido con una forma triangular, que resulta con una calidad suave y aflautada.

Una vez que ha sido establecido el sonido, el procesador salta a la subrutina RDTIM, que está en la ROM Kernal, la cual realiza una lectura en el reloj de tiempo real. El reloj cuenta 1/60 de segundo y almacena el tiempo en tres bytes. Pese a lo que dice la *Guía de Referencia para Programadores*, cuando se lee el tiempo las cifras menos significativas son devueltas en el acumulador, las siguientes en el registro X y las más significativas en el registro Y.

Las notas musicales duran un tiempo muy corto, por lo que es el byte del acumulador el que se compara con el parámetro de duración que hay en FD. Si ambos valores no son iguales, o, lo que es lo mismo, si el re-

loj todavía no ha llegado al valor designado, la instrucción BNE fuerza un salto a la instrucción JSR, que impone una salida y una nueva lectura del tiempo. Pero cuando se alcanza el tiempo requerido, no se cumple la condición de la instrucción BNE y el procesador sigue avanzando.

De nuevo se restaura el registro de índice Y desde FC. Se carga un cero en el acumulador y se almacena en la dirección D404, que es el registro de control del SID. Así se apaga nuevamente el sonido.

A continuación se decrementa el contador de notas que hay en FB y si todavía no ha llegado a cero, la instrucción BNE recorre el bucle para ocuparse de la siguiente nota. Si la cuenta ya ha llegado a cero, el contenido del acumulador, que todavía es cero, se almacena en D418, con lo cual el volumen se pone a cero. En este momento el procesador regresa al BASIC, ya que acabamos de llegar al final de la primera parte de Abismo.

LOS DATOS

La anterior rutina de lenguaje ensamblador puede utilizarse para ejecutar cualquier melodía, siempre que modifiques el valor del contador de

notas que hay en FB. Puedes cargar la forma de la envolvente y el tipo de sonido producido, realizando los oportunos ajustes de los valores depositados en las direcciones D404, D405 y D406.

Pero no se interpretará absolutamente nada a menos que suministres algunos datos. Tampoco aquí vale la pena hacerlo en código máquina; el siguiente programa en BASIC patea los datos de *Mangas Verdes* en una tabla de datos a la que pueda tener acceso el programa en código máquina.

```
10 ADD=17248:FORI=0TO32000
20 READA%:POKEADD+I,A%
30 IFA%=0GOTO50
40 NEXT
50 END
17248 DATA 28,126,16,45,198,
32,51,97,16,57
17258 DATA 172,64,61,126,16,
57,172,32,51,97
17268 DATA 32,43,52,16,34,
75,64,38,126,16
17278 DATA 45,52,32,45,198,
32,38,126,16,38
17288 DATA 126,64,34,75,16,
38,126,32,43,52
17298 DATA 32,36,85,16,28,
214,32,0
```

LISTA DE PREMIADOS EN LA ENCUESTA DE JUNIO

Primer premio de 25.000 pts. en metálico:

MANUEL VAZQUEZ RODRIGUEZ. Calahorra (La Rioja)

Diez premios de un juego para cada concursante:

MIGUEL ANGEL VAZQUEZ FERNANDEZ. Vigo
JUAN CARLOS SANTOS MARTIN. Guadalajara
DAVID JOU SALA. Barcelona
ADELARDO MANUEL DORADO CARO. Alcalá de H. (Madrid)
FERNANDO FERNANDEZ ABRIL. Ponferrada (León)

LUIS CHICHARRO HERNANZ. Madrid
MANUEL CARLOS PERALTA CAMPO. Lérida
JORDI JOAQUIN ESTEVE. Tarragona
RUBEN GONZALEZ LILLO. Navarra
MANUEL RACHAD HAJ-SALEH RAMIREZ. Sevilla

CUADROS CON GRAFICOS DEFINIDOS POR EL USUARIO (I)

Una vez has definido un juego de figuras, es muy fácil crear una gran variedad de cuadros con sólo variar la disposición de los UDG y cambiar el fondo.

En el último artículo de la serie se indicaba la manera de que pudieses superar cualquier límite que tuviera tu ordenador en el número de UDG que pudieras crear, y cómo puedes definir el juego de caracteres. Este artículo es el primero de una serie de dos que te mostrarán cómo puedes ahorrar una gran cantidad de tiempo y de esfuerzo utilizando UDG para formar un cuadro en la pantalla. UDG son las siglas de *User Defined Graphics*, que significa «gráficos definidos por el usuario».

¿POR QUE HAY QUE EMPLEAR LOS UDG?

Supón que deseas crear un cuadro de la jungla —quizá una página de título para un nuevo y emocionante juego—. Para ello existen básicamente dos maneras de hacerlo. Podrías dibujar con DRAW cada parte del cuadro y colorearlo como desearas. Pero supón que quisieses un bosque como parte de tu fondo. Tendrías que dibujar un tronco y tres copas para cada árbol que incluyes en el cuadro, o sea, una tarea realmente tediosa. Y, desde luego, cada uno de estos troncos y copas serían iguales. En cambio, si puedes diseñar uno o varios UDG, que se combinen para formar un árbol, sólo tendrás que colocar con un PRINT las figuras recién creadas.

Este último procedimiento tiene la evidente ventaja de que te ahorra la necesidad de especificar cada uno de los detalles cada vez que deseas tener un árbol en la pantalla, además de otras ventajas adicionales.

Una de ellas es que ahorras tiempo.

Los ordenadores presentan caracteres con PRINT mucho más rápidamente que con DRAW trazando líneas de alta resolución (lo cual también es verdad si los caracteres son definidos por el usuario y muy complicados). Por tanto, si almacenas tu cuadro en forma de UDG, cuando el ordenador llega a la parte de tu programa que presenta el cuadro, no tienes que estar aguantando un largo tiempo mientras el ordenador lleva trabajosamente tu obra a la pantalla: aparece casi instantáneamente.

LIBERTAD DE ELECCION

Otra ventaja es que puedes variar fácilmente, y cuando lo desees, el tamaño del objeto. Con el ejemplo anterior puede variar la altura del árbol simplemente añadiendo o quitando uno o más UDG del «tronco», o alterar su follaje empleando una combinación distinta de UDG de «hoja». Naturalmente, esto también puedes hacerlo con los comandos de alta resolución de tu ordenador, pero los UDG son mucho más cómodos. Para empezar, tratas con los números mucho más manejables de la pantalla de baja resolución.

Una vez has definido los UDG para tu cuadro, permanecen en la memoria (a menos que los cambies), aunque no son necesaria ni permanentemente accesibles desde el teclado; si tienes varios bancos o juegos de caracteres al mismo tiempo en la memoria, tendrás que «activar» el banco que debe ser accesible desde el teclado. Para esto bastará simplemente con variar el puntero de los UDG.

Esto significa que podrás utilizar las figuras que has diseñado tantas veces como desees en tus programas: el único límite es la memoria del ordenador. En consecuencia, en tu pro-



- COMO DECIDIR CUANDO HAY QUE UTILIZAR LOS UDG
- FORMACION DE UN CUADRO CON VARIOS CARACTERES
- REALIZACION DE UN CUADRO

- DE LA JUNGLA
- UN COCODRILO, UN ELEFANTE Y ARBOLES
- DIBUJO DEL FONDO
- ALTA Y BAJA RESOLUCION



grama resultará tan fácil tener un cuadro de bosque como un solo árbol.

No obstante, el empleo de los UDG tiene algunos pequeños inconvenientes. Para empezar, tienes que definir todas las figuras y teclear los datos en el ordenador, aunque, normalmente, esto no es peor que trabajar con gráficos de alta resolución. Pero también hay que utilizar una parte de la limitada memoria de tu ordenador para almacenar los UDG y, a menos que seas muy cuidadoso, acabarás por almacenarlos dos veces. En el segundo artículo de esta serie se indica cómo puedes evitar esta repetición de memoria.

¿QUE IMAGENES EMPLEAN LOS UDG?

Por las razones expuestas anteriormente, hay una serie de imágenes que puedes dibujar de manera mucho más eficiente con UDG que otras.

Como regla general práctica, si el cuadro tiene un número relativamente pequeño de objetos macizos en partes que aparecen con una forma similar varias veces, o si deseas emplear una imagen varias veces durante la ejecución de un programa, podrás ahorrar tiempo y esfuerzo utilizando los UDG.

Pero si quieres tener un cuadro muy detallado que sólo vas a emplear una vez en el programa, probablemente



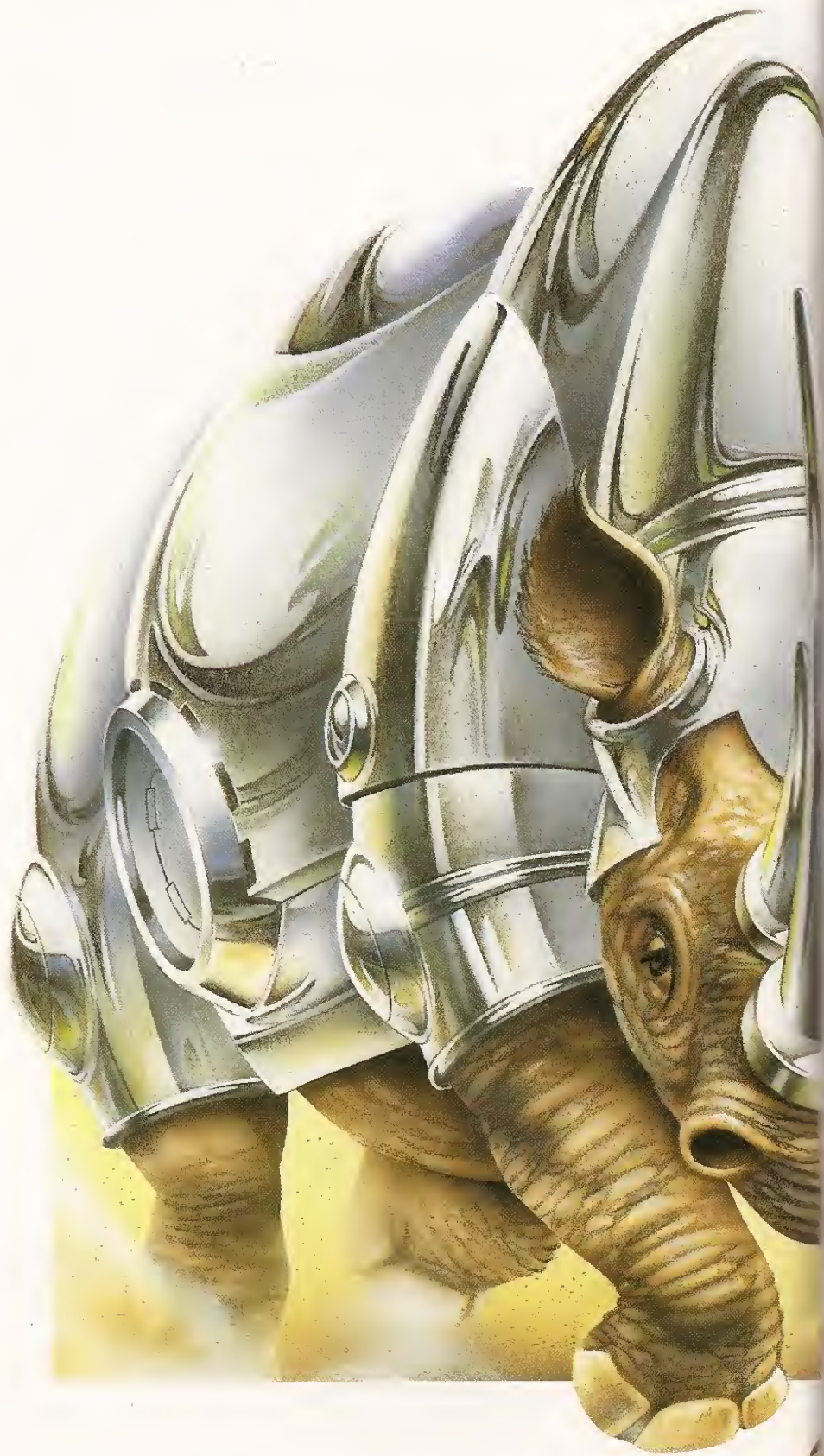
será mejor que utilices los comandos de alta resolución del ordenador.

Por ejemplo, si el cuadro debe tener como telón de fondo una pared de ladrillos, la podrás formar rápidamente empleando sencillamente uno o dos UDG que presentarás con PRINT repetidamente en la parte del cuadro en la que desees que aparezca la pared. Una alternativa podría ser dibujar una serie de líneas en una zona coloreada para simular las juntas de los ladrillos.

Otro ejemplo sería el cuadro de la jungla mencionado anteriormente. Ya se ha indicado que puedes ahorrar tiempo definiendo los UDG para los árboles que debe contener cualquier escenario de jungla. Los animales que deben acompañar a los árboles también son muy adecuados para ser definidos con UDG, puesto que así podrás emplearlos en cualquier punto del programa, para animarlos, o para disponer de un gran número de los mismos.

UN CUADRO DE LA JUNGLA

A continuación se presenta un programa que sirve para definir los caracteres típicos que probablemente desearás incluir en la escena de la jungla.



```
10 POKE 52,48:POKE 56,
   48:CLR
20 POKE 56334,0:POKE
   1,35
30 FOR Z=0 TO 1024:POKE
   12288+Z,PEEK(53248+Z):
   NEXT Z
40 POKE 1,39:POKE 56334,
   1
50 FOR Z=0 TO 143:READ
   X:POKE 13312+Z,X:
   NEXT Z
52 FOR Z=760 TO 983:READ
   X:POKE 13312+Z,X:
   NEXT Z
55 C$=CHR$(13):POKE 53272,
   28:POKE 53281,0:POKE
   53280,6
60 PRINT
   "[SHIFT+CLR/HOME]":FOR
   Z=1 TO 30:X=INT
   (RND(1)*320)
```




```

70 POKE 1024+X,46:POKE
  55296+X,RND(1)*6+2:NEXT
  Z
80 T$="[CTRL+9][CTRL+6][C
  OMM+D][COMM+Z][CRS
  R ABAJO][ 2*CRSR IZQDA.
  ][COMM+S][COMM+@][CR
  SR ABAJO][ 2*CRSR IZQD
  A.][COMM+A][COMM+E][C
  RSR ABAJO][CRSR IZQDA.]
  [CTRL+5][COMM+R]":C(0)
  =3
85 TT$="[CTRL+4][CTRL+9][
  COMM+W][COMM+G][COM
  M+H][COMM+L][CTRL+3][
  CRSR ABAJO][ 3*CRSR IZ
  QDA.][COMM+Y][COMM+U]
  [CRSR ABAJO][ 2*CRSR IZ
  QDA.][COMM+O][CRSR AB
  AJO][CRSR IZQDA.][SHIFT
  +@]":C(1)=6
87 PRINT "[CLR/HOME][
  7*CRSR
  ABAJO][CTRL+6]":FOR Z=1
  TO 280:PRINT "[COMM+T]";
  :NEXT
90 PRINT "[CLR/HOME][ 6*CR
  SR ABAJO]"TAB(13)TT$"
  [ 4*CRSR ARRIBA][ 2*CRS
  R DCHA.]T$"[ 2*CRSR A
  Rriba][CRSR DCHA.]T$TT
  $
95 PRINT "[CLR/HOME][ 4*CR
  SR ABAJO]"TAB(30)T$"[ 2
  *CRSR ARRIBA]T$"[ 2*C
  RSR ARRIBA]"
  T$TT$
96 PRINT "[CLR/HOME][ 9*CR
  SR ABAJO][CTRL+5]"SPC(
  30)"[CTRL+9][COMM+ *]"
  CHR$(160)"[COMM+K][CO
  MM+I][CRSR ABAJO][ 4*C
  RSR IZQDA.][CTRL+9][CO
  MM+T][COMM+@][COMM+
  G][COMM+ +][COMM+M][
  CRSR ABAJO][ 5*CRSR IZ
  QDA.][CTRL+9][CRSR DCH
  A.][COMM+£][SHIFT+£][C
  OMM+N][COMM+
  Q]"
150 FOR Z=0 TO 159:POKE
  1864+Z,102:POKE

```

```

56136+Z,C(RND(1)*2):
  NEXT Z
160 PRINT "[CLR/HOME][
  20*CRSR ABAJO]"TAB
  (28);
162 IF RND(1)>.50 THENPRI
  NT "[CTRL+9][CTRL+8]@
  ABCDEFGHIJK";SPC(28);"
  [CTRL+9]LMNOOOOPOO
  O[CTRL+0]";:GOTO
  170
164 PRINT "[CTRL+8][ 12 ES
  PACIOS]";SPC(28);"[CTRL
  +9]@ABCDEFGHIIJK[CTRL
  +0]";
170 FOR D=1 TO 200:NEXT
  D
190 GOTO 160

```

Si introduces y haces correr el programa en el ordenador, podrás ver la clase de cuadro que podrás crear con UDG. No te preocupes si la mitad superior de la pantalla aparece algo vacía en este momento, ya que en el próximo artículo de esta serie se terminará el cuadro.

VERSATILIDAD DE LOS UDG

Podrás comprobar la versatilidad de los UDG observando el agua que hay debajo del cocodrilo. En realidad es un solo UDG que se repite en toda la zona del agua.

También podrás observar que el cuadro no sólo contiene UDG, sino también algunas líneas de alta resolución que dan la impresión de que en el cuadro también hay colinas.

En este ejemplo puedes comprobar que si bien los UDG tienen muchas ventajas con respecto a los comandos de alta resolución, a menudo podrás obtener muy buenos resultados empleando ambos procedimientos en el mismo cuadro.

En el siguiente artículo de esta serie se añadirán más cosas al cuadro. Por tanto, salva esta parte en la cinta para evitar tener que escribirlo otra vez.

COMO FUNCIONA EL PROGRAMA

El programa se ha dividido en dos partes. En la primera parte se definen

todos los caracteres y, en la segunda, los UDG se presentan en las posiciones adecuadas.

El programa empieza con varios POKE para leer el juego de caracteres de la ROM e introducirlo en un área protegida de la RAM.

Después continúa introduciendo los datos de cada uno de los caracteres definidos por el usuario en la RAM, con lo que ya puedes utilizar los caracteres. Esta operación termina en la línea 52.

La línea 55 establece que la variable C\$ sea igual a CHR\$(13), que es un RETURN. Esto se hace para mover la posición de PRINT a la siguiente línea de la pantalla durante la presentación efectiva del cuadro. La línea también establece el modo y los colores del fondo y del marco con tres POKE.

La pantalla se borra en la línea 60,

y el ordenador prosigue iniciando la presentación del cuadro. En primer lugar presenta aleatoriamente una serie de estrellas, puesto que el cuadro representado es «La jungla de noche». Estas estrellas son simplemente puntos presentados en colores elegidos aleatoriamente mediante el bucle



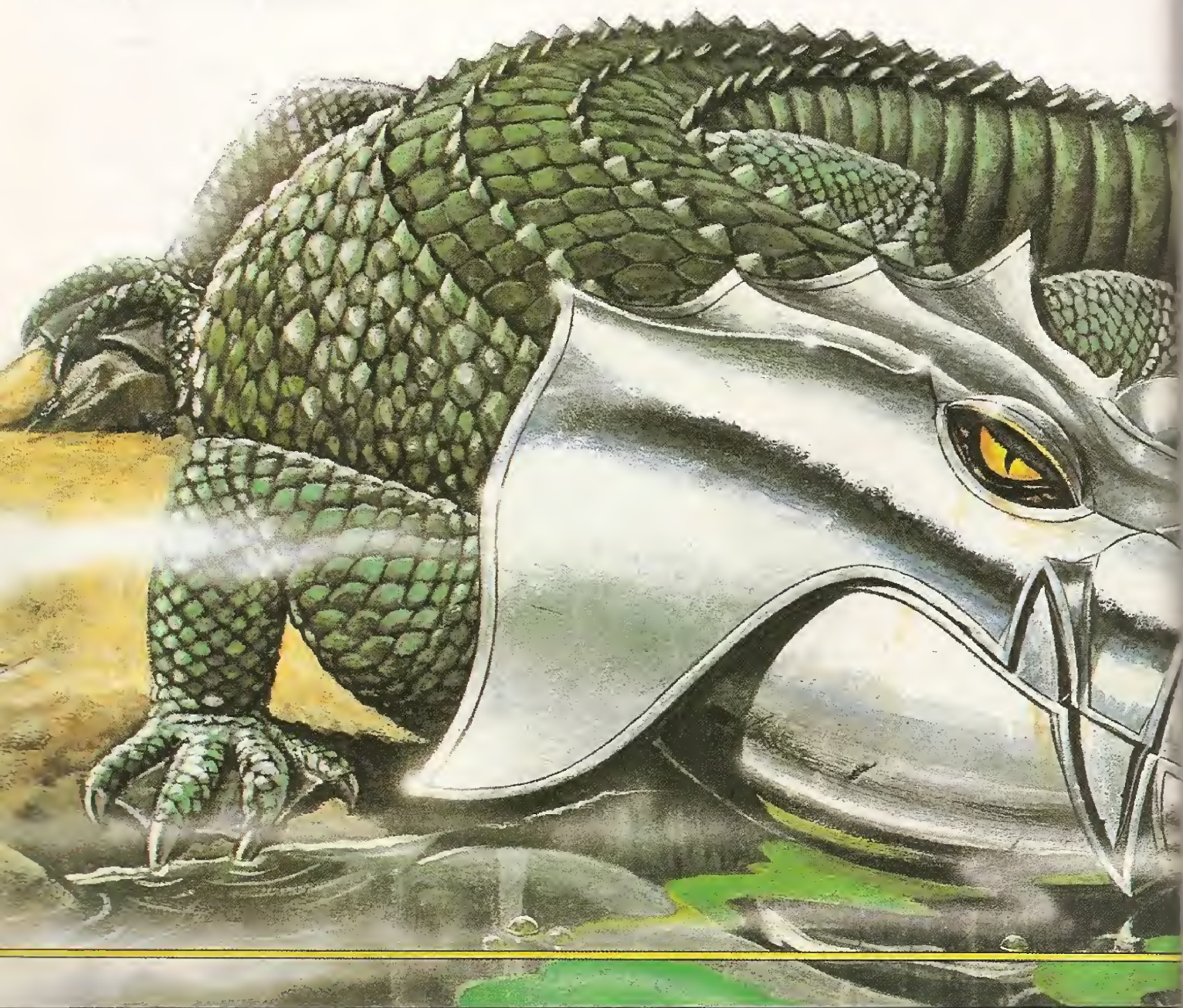
FOR...NEXT de las líneas 60 y 70.

Seguidamente, el programa presenta los UDG en las posiciones determinadas por los caracteres de posicionamiento de cursor que pueden verse en cada sentencia PRINT.

Los UDG de los árboles son los que se presentan en primer lugar y, para mayor facilidad, los caracteres que los forman se asignan a dos variables de cadena, T\$ y TT\$. Entonces, las líneas 90 y 95 imprimen las dos cadenas.

La línea 87 añade algo más de fondo, que son las líneas horizontales que puedes ver al ejecutar el programa. El otro animal estático, el elefante, lo presenta la línea 96.

El cocodrilo se presenta mediante una rutina algo más compleja para que se mueva hacia arriba y hacia abajo en el agua. Esta rutina ocupa las líneas



160 y 190, y simplemente imprime una línea de espacios encima de la parte inferior del cocodrilo si el número elegido aleatoriamente por la línea 162 es mayor que 0.5.

Si no te gusta que el cocodrilo se mueva, puedes dejarlo quieto cambiando la línea 190 a:

190 GOTO 190

UNA MANADA DE ELEFANTES

Es posible que prefieras sustituir el elefante único que se presenta en este momento por toda una manada. Esto podrás hacerlo de manera parecida al método empleado para presentar varios árboles: con un bucle FOR...NEXT o con varios GOSUB. En la siguiente parte de este artículo se verá cómo puedes añadir más figuras a la escena, así como aplicar alguna animación a la misma.

1300 REM COCODRILLO

1310 DATA 0,0,1,7,15,15,9,5,0,
0,128,192,248,255,12
7,95,1,3,6,12

1320 DATA 62,255,255,255,
192,224,176,159,191,2
55,255,255

1330 DATA 0,0,0,0,0,248,252,
255,0,0,0,0,0,1,207,0,
0,0,1,15,127,255,255

1340 DATA 0,3,63,255,255,
255,255,255,127,255,2
55,255,255,254,249,24
7,248

1350 DATA 255,255,255,255,
15,255,255

1360 DATA 0,224,254,255,255,
255,255,255,0,0,0,192,
248,255,255,255,0,2,4,
7,7

1370 DATA 3,0,0,21,1,164,73,
255,255,0,0

1380 DATA 255,127,63,63,255,
255,127,31,255,255,25

5,255,255,255,255,255

1390 DATA 239,239,239,239,
239,247,247,247,60,25
5,255,255,255,255,255
,255

1780 REM ELEFANTE

1790 DATA 0,0,0,8,28,25,51,
51,0,0,0,126,255,193,2
53,253,0,0,0,0,0,255,2
55

1800 DATA 255,0,0,0,0,0,248,
252,254

1810 DATA 102,111,111,111,1
25,57,26,0,253,251,25
1,251,231,31,15,15,25
5,255

1820 DATA 255,255,255,255,
255,255,254,255,255,2
55,255,255,255,255

1830 DATA 0,0,128,64,32,16,1
2,0,15,15,15,14,14,14,
14,31,255,240,224,224

1840 DATA 224,224,224,224,2
55,63,59,59,57,57,121,
248

1850 DATA 0,0,128,192,224,
224,128,0

1860 REM ARBOL 1

1870 DATA 0,0,0,0,1,1,3,7,0,0,
0,0,224,240,248,248,1
5,63,63,63,31,15,3,3

1880 DATA 252,254,254,254,
254,254,252,252

1890 DATA 3,3,3,3,3,1,0,0,248
,248,248,248,248,248,
240,96,96,96,96,96,96,
96

1900 DATA 96,96

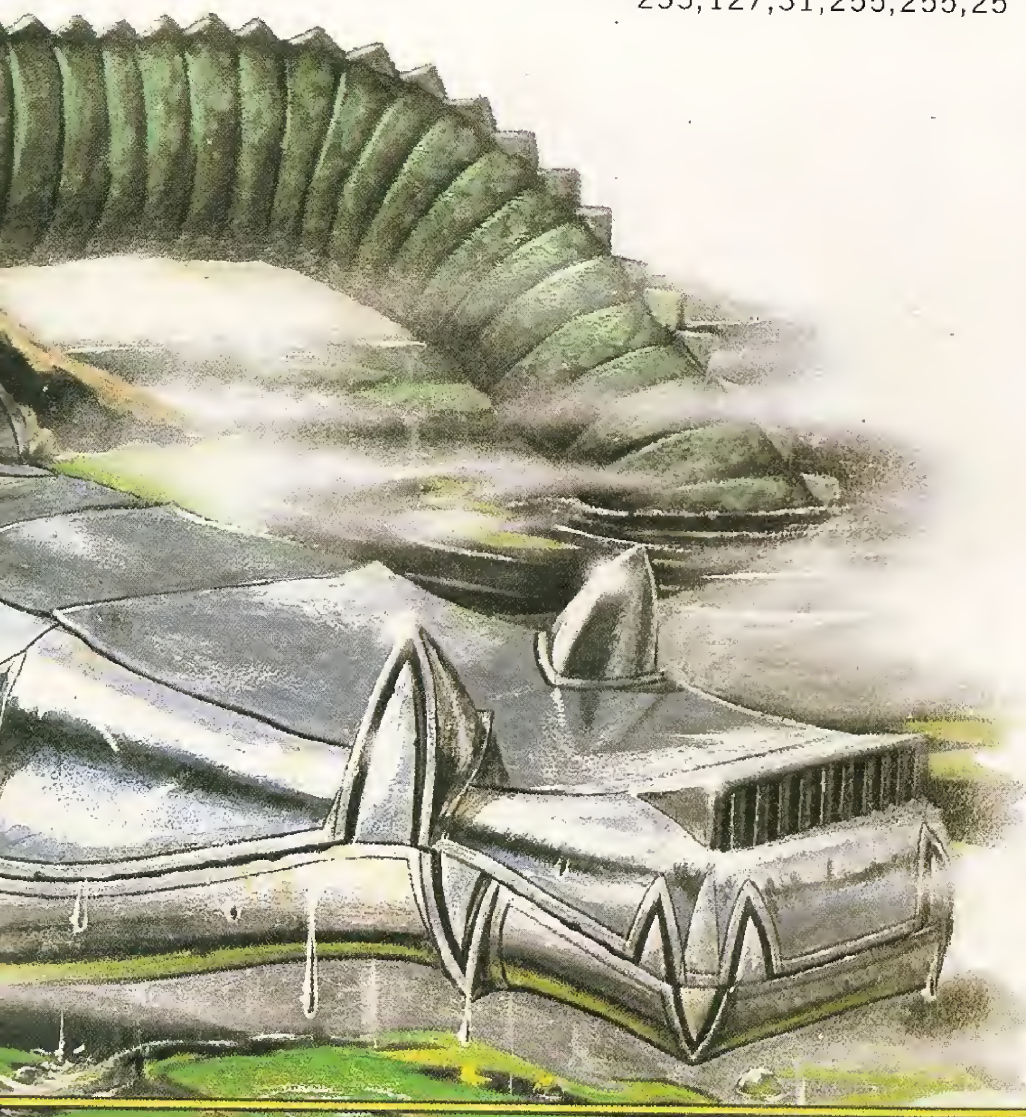
1910 REM ARBOL 2

1920 DATA 0,3,15,31,127,127,
63,1,7,15,255,255,255,
255,255,255,15,63,255
,255

1930 DATA 255,255,255,255,0,
128,248,248,248,248,
240,224

1940 DATA 255,227,96,48,24,
25,13,15,252,240,96,9
6,192,192,128,128,7,7,
7,7,7

1950 DATA 7,7,7,7,7,7,15,15,
15,31,63



BUSQUEDA DE ANOMALIAS

Deberás tener mucho cuidado al introducir los datos, puesto que es inevitable que haya una gran cantidad.

—Si tu ordenador se detiene al hacer correr el programa con un mensaje de error OUT OF DATA, significa que en el programa no hay suficientes datos.

—Si has indicado al ordenador que lea la cantidad correcta de datos, puede haber dos posibles razones para ello: puedes haber olvidado uno o más números o puedes haber introducido puntos en lugar de comas. Un punto en lugar de una coma cambia dos números en uno, puesto que el punto se interpreta como un punto decimal.

—La única solución para estos dos problemas es comprobar, y volver a comprobar, los datos hasta que encuentres el error. Resulta de mucha

ayuda incluir un comando PRINT en el bucle que introduce los datos, con el que el ordenador presenta cada número al introducirlo. De esta manera podrás comprobar cada número a medida que se introduce.

—Si has introducido demasiados datos, o la cantidad correcta pero erró-

neos, el programa correrá sin ninguna dificultad, pero verás una serie muy extraña de imágenes: por ejemplo, el cocodrilo podrá tener una trompa o el elefante podrá parecerse a una copa de árbol. Como antes, la única solución consiste en comprobar todos los datos introducidos.

NO OLVIDES EL TELEFONO...

Cuando, por cualquier motivo, nos escribas, no olvides indicar tu número de teléfono. Así nos será más fácil y rápido ponernos en contacto contigo. Gracias.

Bailen, 92-94,
esquina Aragón.
Metro Verdaguer
08090 Barcelona

TRON

Aprovechate de nuestras ventajas.

- *Presentación de novedades y juegos de importación.*
- *Hazte socio de nuestro club de videojuegos y disfruta de nuestros descuentos.*
- *Ven a nuestra super boutique a probar tus juegos favoritos.*
- *Participa en nuestros concursos mensuales.*
- *Asómbrate de nuestros precios: los mejores del mercado.*

La primera tienda de videojuegos para ordenador en Barcelona.

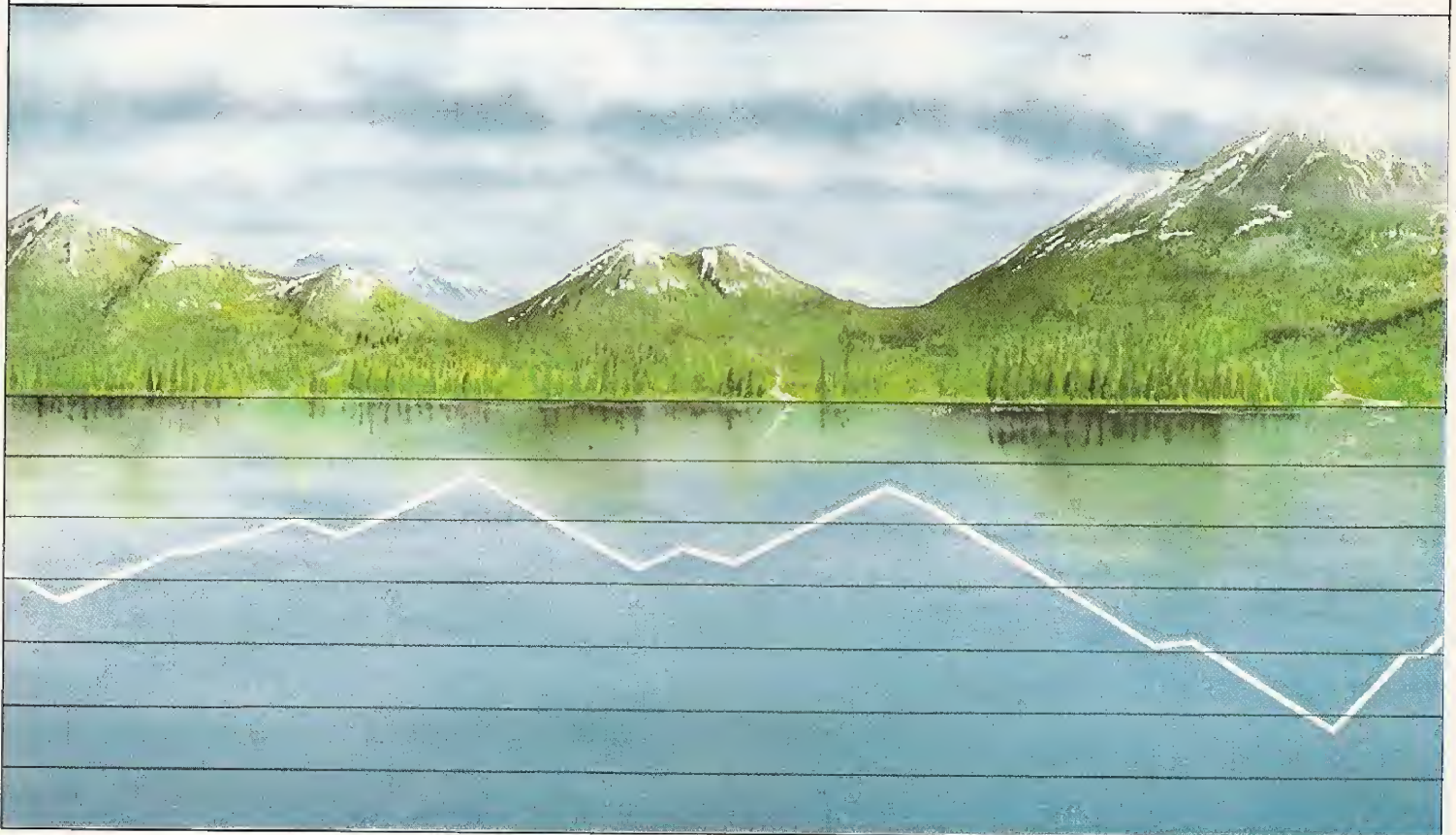
PROGRAMA MULTIGESTION

A continuación publicamos la segunda parte del Programa Multigestión que, por razones de espacio, no se publicó completo en el número anterior de INPUT.

```

1035 PRINT MID$(V$,A,1);"[CRSR ABAJO]";
1040 NEXT A
1045 PRINT "[CLR/HOME] [ 23*CRSR ABAJO]";H$
1050 FOR A=1 TO 15
1055 X=A*2
1060 IF D(A)=0 THEN 1080
1065 FOR Y=0 TO D(A)
1070 POKE 1906+X-40*Y,160:POKE 56177+X-40*Y,A
1075 POKE 1906+X-40*Y,160:POKE 56177+X-40*Y,A:NEXT Y
1080 NEXT A
1085 GET KK$: IF KK$=" " THEN 1085
1090 IF KK$="S" THEN 550
1095 IF KK$="O" THEN 950
1100 IF NOT KK$="F" OR NOT KK$="O" THEN 1085
1105 REM ***** ? HORA ? *****
1110 TI$="0000000":FOR J=1 TO 1000
1115 INPUT "[ 4 ESPACIOS] [SHIFT+H]ORA [ 2 ESPACIOS] (000000) =>";TI$
1120 IF LEN(TI$)<>6 THEN 445
1125 GOTO 445
1130 REM ***** PRESENTACION HORA *****
1135 PRINT "[CTRL+6][CLR/HOME][ 22*CRSR ABAJO][ 40*COMM+@]";

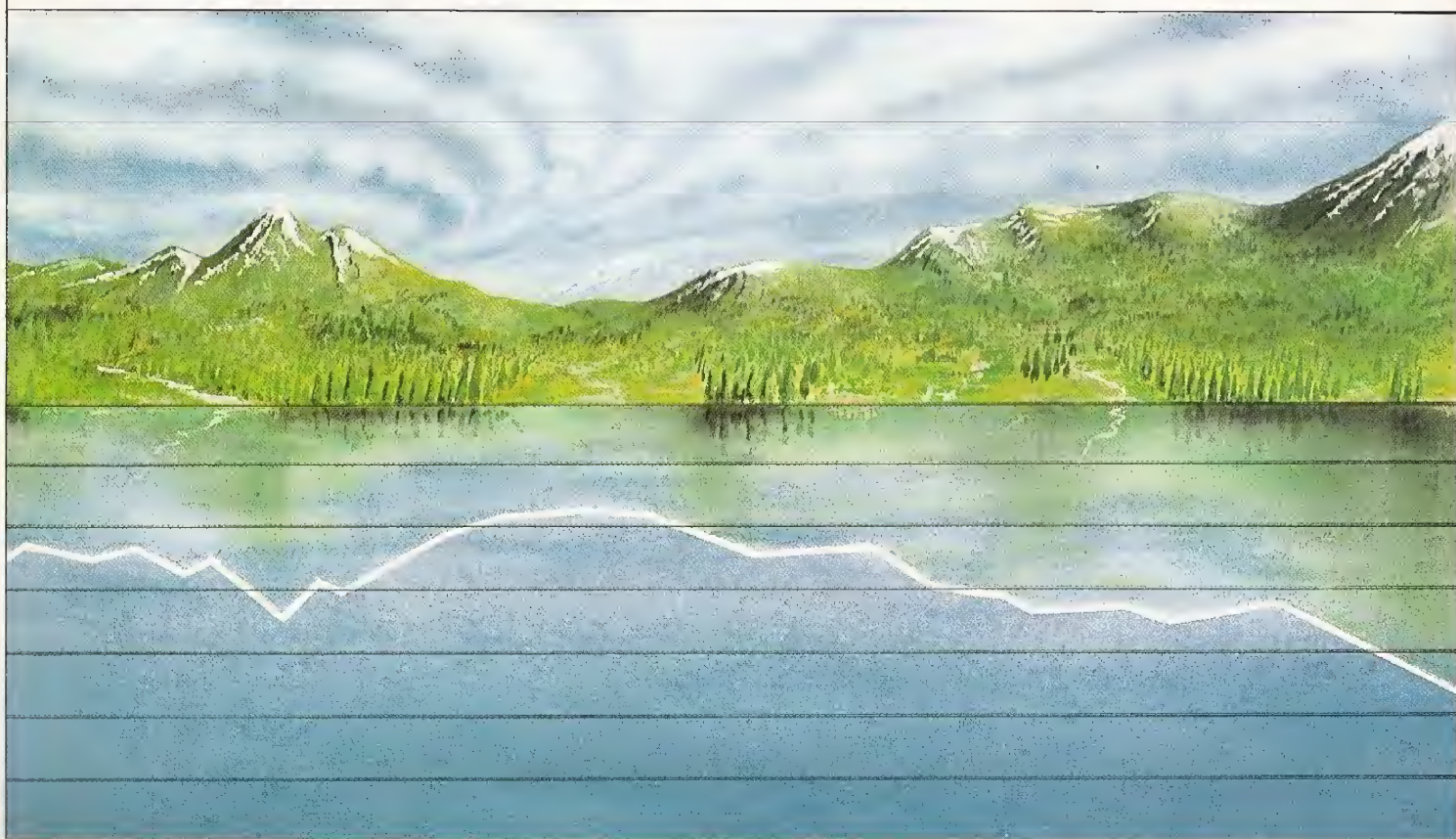
```




```

1140 PRINT "[SHIFT+H] => ";TI$
1145 FOR PR=0 TO 1000
1150 NEXT PR:GOTO 550
1155 REM ***** GUIA TELEFONICA *****
1160 PRINT "[SHIFT+CLR/HOME][ 10*CRSR ABAJO][ 9*CRSR DCHA.]";
1165 PRINT "[CTRL+6][SHIFT+L]ISTIN TELEFONICO":FOR A=0 TO 900:NEXT A
1170 PRINT "[SHIFT+CLR/HOME]"
1175 PRINT TAB(5);"[SHIFT+O]PCIONES":PRINT TAB(15);"=====":PRINT "[ 2*CRSR ABAJO]"
1180 PRINT "[SHIFT+E]NTRAR NUEVO NUMERO TELEFONICO =====> 1"
1185 PRINT "[SHIFT+B]ORRAR NUMERO TELEFONICO[ 7 ESPACIOS] =====> 2"
1190 PRINT "[SHIFT+B]USCAR UN NUMERO EN EL ARCHIVO =====> 3"
1195 PRINT "[SHIFT+C]ARGAR EL ARCHIVO[ 14 ESPACIOS] =====> 4"
1200 PRINT "[SHIFT+S]ALVAR EL DIRECTORIO [ 11 ESPACIOS] ===== 5"
1205 PRINT "[SHIFT+L]ISTAR TODOS LOS NUMEROS[ 7 ESPACIOS] =====> 6"
1210 PRINT "[SHIFT+M]ENU PRINCIPAL[ 17 ESPACIOS] =====> 7"
1215 PRINT "[ 2 * CRSR ABAJO][ 40*COMM+@]";
1220 PRINT "[ 8 ESPACIOS][SHIFT+P]ULSE LA OPCION DESEADA"
1225 GET K$:IF K$=" " THEN 1225
1230 IF K$<"1" OR K$>"7" THEN 1225
1235 PRINT "[SHIFT+CLR/HOME]":ON VAL(K$)GOSUB 1245,1285,1325,1530,1440,1380,550
1240 PRINT "[SHIFT+CLR/HOME]":GOTO 1170
1245 P=0:F=-1
1250 IF T$(P,0)=" " THEN F=P:P=100
1255 P=P+1
1260 IF P<> 101 THEN 1250

```




```

1265 IF F=-1 THENPRINT "[SHIFT+M]EMORIA [SHIFT+L]LENA":FOR P=0 TO 900:NEXT:RETURN
1270 OPEN 1,0,0:PRINT "[SHIFT+N]OMBRE => ";:INPUT#1,T$(F,0):PRINT
1275 PRINT "[SHIFT+N]UMERO => ";:INPUT#1,T$(F,1):PRINT :CLOSE 1
1280 RETURN
1285 OPEN 1,0,0:PRINT "[SHIFT+N]OMBRE A BORRAR";:INPUT#1,D$:PRINT :CLOSE 1
1290 S=-1
1295 FOR X=0 TO 100
1300 IF T$(X,0)=D$ THEN S=X
1305 NEXT X
1310 IF S=-1 THENPRINT "[SHIFT+N]O HE ENCONTRADO ESE NOMBRE":GOTO 1285
1315 T$(S,0)="" :T$(S,1)=""
1320 RETURN
1325 OPEN 1,0,0:PRINT "[SHIFT+N]OMBRE ";:INPUT#1,N$:CLOSE 1:PRINT
1330 S=-1
1335 FOR X=0 TO 100
1340 IF T$(X,0)=N# THEN S=X
1345 NEXT X
1350 IF S=-1 THENPRINT "[SHIFT+N]O HE ENCONTRADO ESE NOMBRE":GOTO 1325
1355 PRINT "[SHIFT+N]OMBRE ";T$(S,0)
1360 PRINT "[SHIFT+N]UMERO ";T$(S,1)
1365 PRINT :PRINT :PRINT "[SHIFT+P]RESIONE CUALQUIER TECLA"
1370 GET K$:IF K$="" THEN1370
1375 RETURN
1380 INPUT "[SHIFT+C]OPIA A IMPRESORA";P$
1385 IF LEFT$(P$,1)="S" THENOPEN 4,4,7:CMD 4
1390 FOR P=0 TO 100
1395 GET K$:IF K$="H" THEN1395
1400 IF T$(P,0)="" THEN1420
1405 PRINT :PRINT T$(P,0)
1410 PRINT T$(P,1):PRINT
1415 PRINT "===== ";
1420 NEXT P
1425 PRINT :PRINT "[ 8 ESPACIOS][SHIFT+P]RESIONE CUALQUIER TECLA"
1430 GET K$:IF K$="" THEN1430
1435 RETURN
1440 REM ***** 'SAVE' PROGRAMAS *****
1445 OPEN 1,1,1,"FECOM C64"
1450 FOR F=0 TO 100
1455 FOR E=0 TO 8:IF C$(F,E)="" THENC$(F,E)="-"
1460 PRINT#1,C$(F,E)
1465 NEXT E:NEXT F
1470 FOR A=0 TO 100
1475 FOR B=0 TO 4:IF S$(A,B)="" THEN S$(A,B)="-"
1480 PRINT#1,S$(A,B)
1485 NEXT B:NEXT A
1490 FOR X=0 TO 100
1495 FOR Y=0 TO 1:IF T$(X,Y)="" THEN T$(X,Y)="-"
1500 PRINT#1,CO:FOR Z=1 TO CO:FOR ZZ=1 TO 4:PRINT#1,D$(ZZ,Z)
1505 NEXT ZZ,Z
1510 PRINT#1,T$(X,Y)

```

1515

1520

1525

1530

1535 END

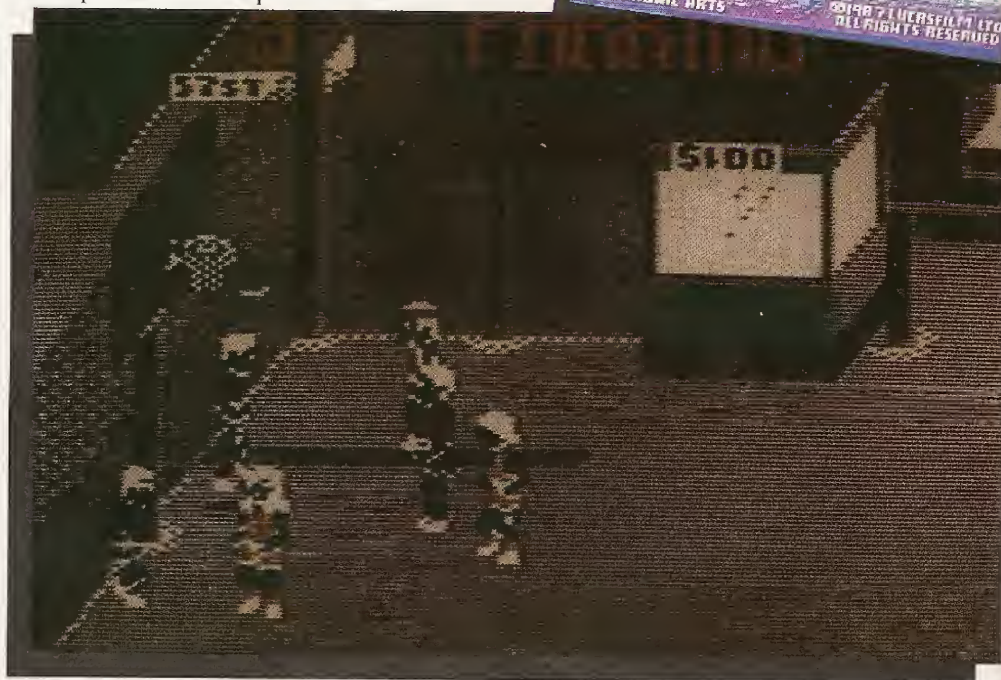
NOVEDADES EPYX



BALONCESTO

Esta vez en directo desde SUNNYVALE (la sede en Estados Unidos de EPYX) nos llegan muestras de lo que serán sus dos próximos bombazos: el **STREET SPORTS BASKETBALL** (en castellano, «baloncesto») y **SUBBATTLE**, una auténtica batalla submarina que entusiasmará a todos los amantes de juegos de estrategia. En el caso del baloncesto las fotos que te ofrecemos son reveladoras: te verás transformado de golpe en una especie de **HARLEM GLOBE TROTTER**, ya que en todo momento el juego se desarrollará en pistas callejeras. Deberás elegir tres componentes de tu equipo y sobre todo uno de los magníficos campos callejeros de los alrededores... Ojo, porque cada campo tiene características diferentes. Corres el riesgo de hacerte graves lesiones en una de ellas, en la que una enorme mancha de aceite está debajo de la canasta. También deberás cuidar de que los pases que hagas no den contra el bordillo... Como era de esperar de EPYX, la biblioteca de

jugadores es muy amplia y cada uno está dotado de habilidades diferentes en el juego. El realismo alcanza como siempre cotas más altas. Por ejemplo, si el partido es bueno, un gato aparecerá en una ventana y mirará el transcurrir de la prueba; pero, si baja el nivel, puede que empiece a bostezar o incluso que se baje de la ventana para ir a otras ocupaciones... impresionante.



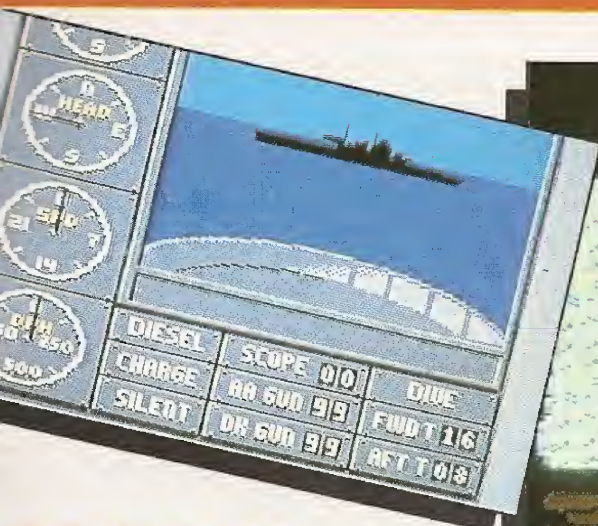
SUBBATTLE

En cuanto a la otra novedad, se trata de una fabulosa simulación de juego de submarino que te trasladará hasta la segunda guerra mundial... Los pocos que lo han visto aseguran que rompe con todo lo establecido en lo que a simulación se refiere.

PHM PEGASUS

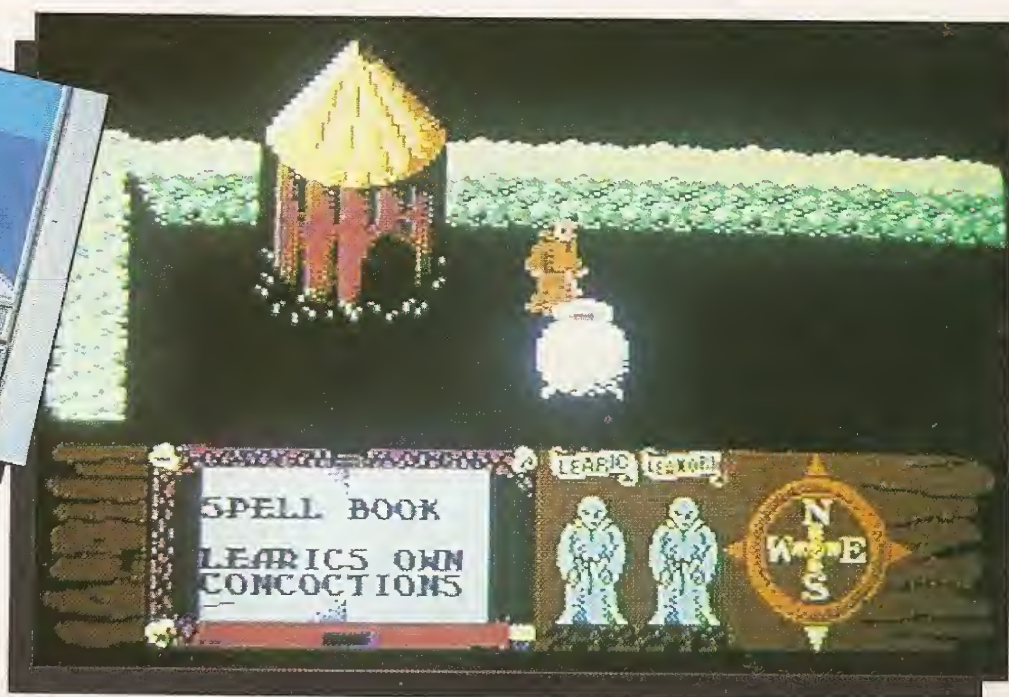
Parece que **Lucasfilm** ha decidido dejar de estar con **EPYX**, o por lo menos eso es lo que parece tras la aparición del último título —**PHM Pegasus** el destructor— que esta vez se ha hecho en colaboración con **Electronic Arts**. Se trata de una simulación de guerra marina que se desarrolla en la segunda guerra mundial y tiene por escenario el mundo entero: desde el apresamiento y destrucción de una nave de piratas de los mares del sur hasta la captura de un submarino en aguas de Filipinas.





DEPORTE DE REYES

Nadie parece haberse enterado de que el deporte de los reyes tiene ya un juego de ordenadores domésticos: se trata de la última novedad de **Mastertronic**: un juego de carreras de caballos en la que podrás realizar las apuestas tan elevadas como jamás hayas soñado. El juego es de lo más completo e incluye desde un *book* de referencia de los caballos —en la que aparecen incluidos con todo el historial— hasta un ayudante de apuestas que te llevará al *paddock* a ver los animales antes de las carreras y te asesorará sobre la transcendencia del *handicap* de 12 kilos que le hayan dado al caballo que elegiste ganador o colocado. El juego incorpora también una serie de comandos que te permitirán crear tu propia base de datos.



FEUD

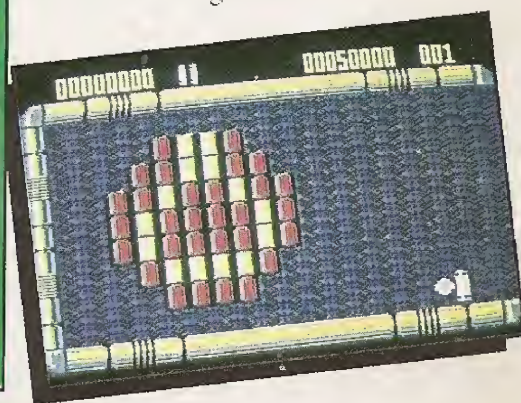
La acción transcurre por tierras medievales en el siglo xv, cuando aún imperaban los magos, brujas y otros seres paranormales... un buen monje se dedica a vagar por tierras inglesas en busca de un manuscrito que le dará la clave de un tesoro que le hará inmensamente rico. El juego está lleno de colorido, las tierras están plagadas de brujas, magos y otros seres, los paisajes están muy diversificados y el juego está dotado de un sorprendente realismo gracias

a la elección de los colores.

Dicho realismo alcanza incluso la sofisticación de respetar el corte de los trajes de aquella época.

KRACKOUT

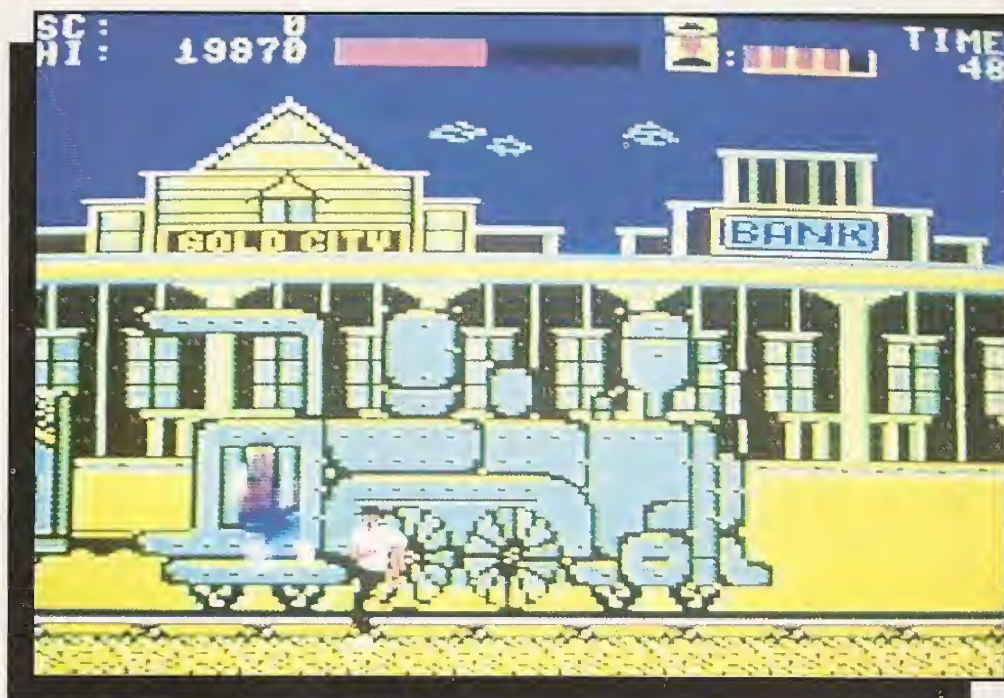
Este juego es el preferido por nuestra Redacción este mes, se trata de un plagio del **Arkanoid** (o viceversa), pero está dotado de elementos que lo hacen resaltar considerablemente frente a este último: velocidad de las bolas; multitud de efectos; rotación de fases; gráficos; opción de juego para zurdo y diestro; sonido; scrolling transparente y además todos los elementos que tanto nos gustaron de **Arkanoid**: Los ladrillos desprenden extraños objetos y van cambiando el juego... sin duda llegará a ser un clásico en su género.



EXPRESS RAIDER

● ERBE ■ AVENTURA DEL OESTE

Los vaqueros eran aún más duros de lo que parece en las películas y, si no, ver lo difícil que es rescatar a las personas que se hallan en este tren. Deberás hacerte con el control del tren andando por el techo de los vagones. Verás cómo, enseguida, los techos se llenan de gente con cara de pocos amigos que te atizarán a la primera de cambio. Pero los peligros también vienen de los aires: numerosas aves pueden abatirse sobre ti causándote daños que harán bajar vertiginosamente tu indicador de fuerza. Otro de los peligros a los que deberás enfrentarte es la existencia de vallas colgadas en el camino recorrido por el tren: cualquier impacto con una de ellas te hará perder una vida sin ningún problema. La verdad es que la naturaleza ha dotado a nuestro héroe de singulares habilidades en la lucha: saltos a izquierda y derecha, que harían ponerse rojo de envidia a BRUCE LEE; tiros que no desmerecerían de los de JOHN WAYNE en la recordada película *La diligencia*, de John Ford, o los de Alan Ladd encarnando al mítico Shane en *Raíces profundas*, de George Stevens, y enfrentándose al siniestro Jack Palance.



Y, por supuesto, no debemos dejar de mencionar las patadas, que parecen de caballo...

Desde luego el LEJANO OESTE era para gente realmente dura, y los alfeñiques no tenían nada que hacer allí.



ANIMACION	7
INTERES	6
GRAFICOS	6
COLOR	6
SONIDO	5
TOTAL	30

ALIENS

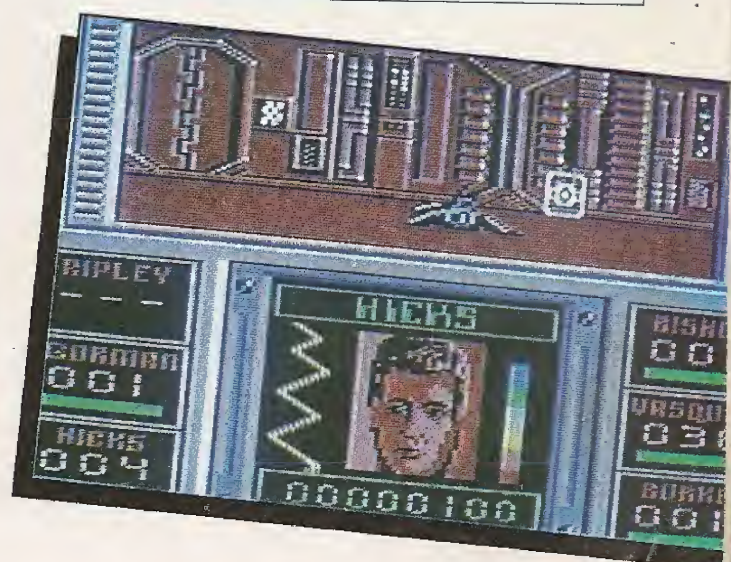
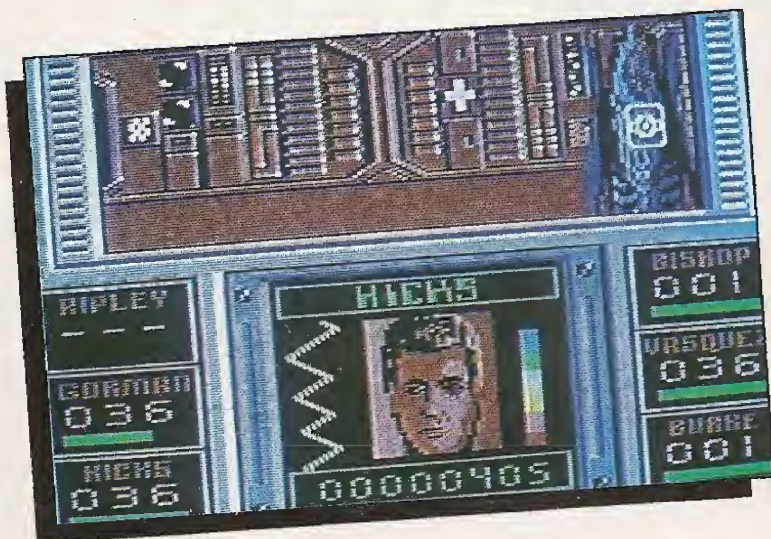
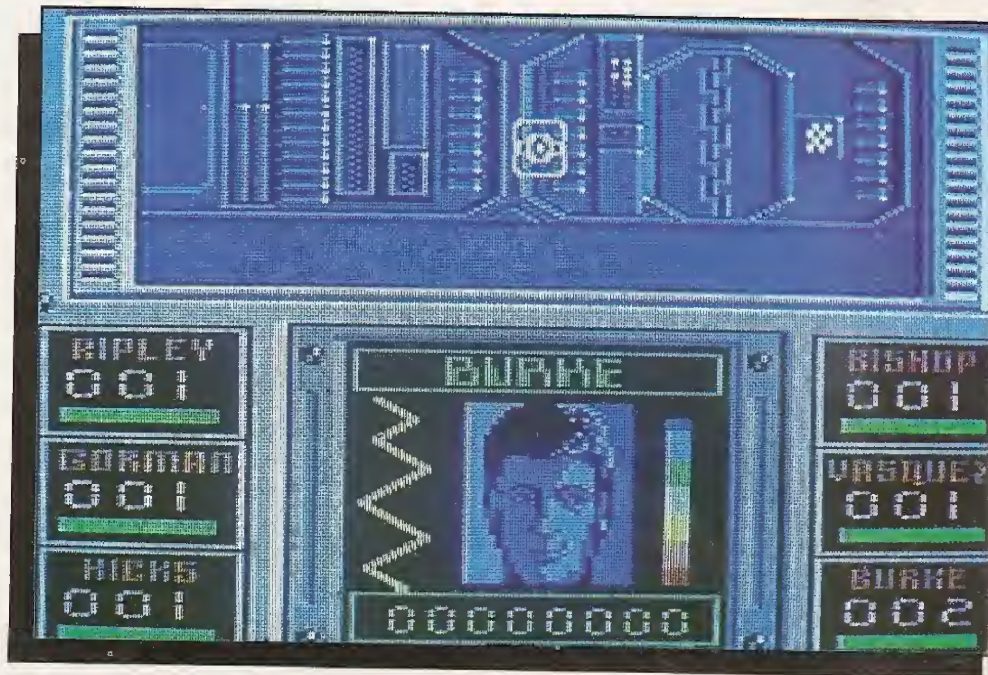
● PROINSA ■ JUEGO DE SALAS

Muchos han visto la primera película, titulada ALIEN (sin la letra S). La tripulación de la nave **NOSTROMO** está siendo diezmada por un bichejo con mala cara y mucho apetito que se acaba merendando a toda la tripulación, menos a una chica, **RILEY** (encarnada por la bella actriz norteamericana Sigourney Weaver en la versión cinematográfica). La acción de **ALIENS** (EL REGRESO) se sitúa unos años más tarde. Lllaman a **RILEY** para investigar un rumor que llega a la Tierra. Al parecer, centenares de bichos, como los que ella describió al volver de su periplo, han tomado una base en el espacio exterior. No vamos a contaros el estado en el que se halla el lugar: estos marranos lo han llenado de excrementos. Lo que sí podemos deciros es que son muchos, muy rápidos y muy listos. Debes destruir sus excrementos porque si no te cerrarán el paso de las puertas. Mientras tú no puedes pasar por todas las puertas, ellos en cambio no tienen ese problema y a veces parece que son auténticos fantasmas por el modo de aparecer. Los *alienígenas* utilizan un curioso método para quitarte de en medio: la impregnación. Así, mientras uno te despista, el otro te impregna (verás el color de tu indicador cambiar hasta el rojo, que es igual a decir ¡ADIOS!). Como siempre, el equipo

del que dispones es reducido, pero también debes saber que en las tareas de grupo lo que más importa es el elemento humano. Tienes un equipo de seis personas: **Riley**, que ya ha demostrado su temple; **HICKS**, quizás el mejor elemento del equipo (nervios de acero, rápido de decisión, lúcido como pocos...). El contrario de **HICKS** es **GORMAN**, el teniente, para el que ésta es la primera misión. También tenemos a **VAZQUEZ**, el soldado con mente fría y calculadora; por último, **BISHOP**, el oficial androide (no creáis ni por un momento que por ser androide no van a tratar de merendárselo los **ALIENS**). Para llevar a cabo la misión todos los miembros del equipo llevan el Mobile Tactical Operation Bay. Como es evidente, juegas a la vez

con los seis personajes; en el MTOB verás representado el rostro del miembro de la tripulación con el que te halles; la habitación en la que está cada miembro, el estado físico (la longitud de la barra) y el psicológico o de impregnación (el color de la barra). Como los **ALIENS** entran y salen como Pedro por su casa, una alarma te indicará si en la habitación en la que estás hay o no **ALIENS**. El juego viene acompañado de un mapa sin numerar.

ANIMACION	9
INTERES	8
GRAFICOS	9
COLOR	8
SONIDO	5
TOTAL	39



ARKANOID

● IMAGINE ■ JUEGO DE MUROS

Hasta que aparece la típica pantalla de presentación de una nave es probable que todos penséis que se trata de un juego de marcianos más. En cuanto deis a la barra espaciadora veréis que esto no es verdad, pues se trata de un nuevo universo en el que os va a ser muy difícil llegar a la última pantalla. **Arkanoid** es otro tipo de clásicos: los de MUROS y BOLAS. Se trata básicamente de destruir barreras de ladrillos con una pala y una bola. Realmente el juego puede parecer soso hasta aquí: no os fiéis demasiado, ya que incluye una serie de variantes que aumentan notablemente su adictividad y lo hacen sólo apto para los virtuosos de la palanca. Conforme vayáis destruyendo barreras veréis como a menudo salen objetos de los lugares que ocupaban los ladrillos: el color de los objetos es lo que determina lo que va a suceder cuando te acerques a ellos. Puede que temporalmente te halles inmovilizado y por tanto veas cómo tu escurridiza bola desaparece por el fondo, para quitarte una vida más, o bien que tu raqueta se duplica de tamaño, o también que se convierte

en pegajosa, haciendo que las bolas se te queden pegadas y permitiéndote más fácilmente apuntar para destruir zonas difíciles. En la parte superior de la pantalla verás también cómo aparecen unas extrañas naves que, a menudo, vendrán a romper los planes que hagas acerca de la trayectoria de las bolas, ya que la colisión de la bola con las naves cambia por completo la orientación de la pelota. El juego permite todos los efectos

posibles y te recomendamos mucho que uses y abuses de ellos ya que, a menudo, al hacer incidir la bola en diagonal lograrás destruir dos ladrillos a la vez (o a veces muchos más si se mete en un hueco). Mientras que si los tiros son horizontales desaparecerá simplemente el primero de los ladrillos. Otra recomendación es que te cuides de *trabajar* una zona del muro. Es muy importante para que así veas cómo se puede tumbar casi enteramente un muro dejando a tu traviesa bola botar entre el frontis y la parte superior. El juego incorpora también una variante peculiar al existir en cada pantalla un objeto que cae y te abre una trampilla en la pared lateral por la que accedes a la pantalla siguiente sin tener que acabar la anterior. Como conclusión, solamente nos cabe expresar que este juego es superadictivo.



ANIMACION	8
INTERES	8
GRAFICOS	7
COLOR	7
SONIDO	6
TOTAL	36

SHORT CIRCUIT

● ERBE ■ JUEGO DE SALAS

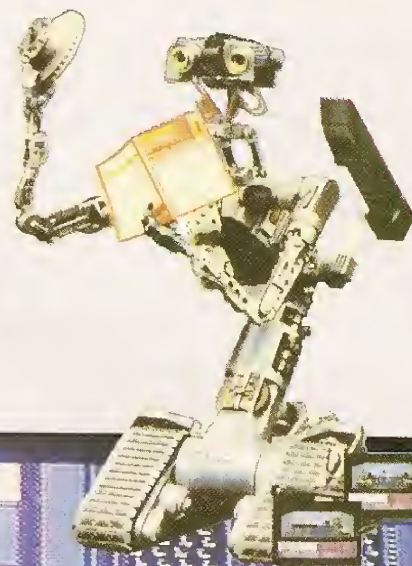
Tras una exhibición de las capacidades de los robots aplicados a las artes militares, un robot de la serie SAINT queda parcialmente afectado por un rayo de tal modo que el robot cobra misteriosamente vida propia y huye para salvar sus chips de los científicos.

NUMERO CINCO —ya que así es como se identifica al robot— está acosado por tres peligros. Uno, los militares que lo quieren eliminar por el considerablemente valioso y sofisticado armamento que lleva auestas, el segundo, los científicos, que como hemos dicho lo quieren limpiar para descubrir el milagro que se ha operado en la máquina, y, por último, los demás robots que tienen orden de apresarle o aniquilarle y disponen de un auténtico arsenal para llevar a cabo tan fatídica misión.

Nuestro amigo **NUMERO CINCO** precisa de tres elementos para poder salir del edificio: el *hardware* correspondiente al **RAYO LASER**, el *hardware* correspondiente al salto y el manual técnico que le permite crear un nuevo e idéntico **SAINT**. El edificio en el que se hallan está plagado de sistemas de seguridad cada cual más sofisticado pero nuestro simpático robot es muy listo y tiene acceso a las computadoras de **NOVA**.

Dentro de la computadora se hallan tres tipos de programas: uno de búsqueda, otro de salto y otro de

láser. Estos dos últimos deberán estar activados para poder funcionar y por otra parte la memoria de **NUMERO CINCO** solamente permite cargar dos programas a la vez, así que, como comprenderéis, debéis de cargar en primer lugar el programa de **SEARCH** (búsqueda). En lo que al *hardware* se refiere, **NUMERO CINCO** únicamente puede llevar tres objetos a la vez, así que ojo con lo que lleváis. Los objetos son fáciles



de hallar y el único problema posible está en los que se hallan dentro de los ficheros. Dicho sea de paso, casi siempre los objetos más importantes se encuentran en el interior de ficheros.

El juego está plagado de **PASSCARD** (tarjetas de pases), **PASSWORD**

(palabras claves) que te permitirán acceder a la mayoría de las salas, para otras necesitarás un manojito de llaves (**BUNCH OF KEYS**). EL **PASSWORD**

te servirá para poder entrar en la zona más protegida del edificio y para apagar y encender el

ordenador pero, ¡jojo!, cada ocho minutos deberás volver a encenderlo, ya que se produce un cambio de guardia y se darán cuenta de que el ordenador central ha sido manipulado.

El juego tiene una excelente combinación de colores en las pantallas que corresponden a la parte del exterior de la factoría. Es muy agradable y resulta fácil elaborar un mapa.

En resumen, **CORTOCIRCUITO** tiene todo lo que se precisa para constituirse en un auténtico éxito.

ANIMACION	9
INTERES	8
GRAFICOS	9
COLOR	10
SONIDO	6
TOTAL	42



THE GOONIES

● ERBE ■ ARCADE

MAMA FRATELI no sabe el tesoro que tiene debajo de sus pies, tampoco andan del todo seguros nuestros amigos los **GOONIES**, que parece que andan un poco despistados y que para salvarse de la *señora gorda* deben colarse en la chimenea. Éste ha sido un juego precursor en lo que se refiere a posibilidad de jugar a dos ayudándose uno con otro y siendo cada jugador autónomo.

El juego se basa constantemente con la ayuda de los dos jugadores y obliga a menudo a relizar un esfuerzo intelectual: os contamos cómo alcanzar y superar las pantallas 7 y 8, que a nuestro entender son las más difíciles.

Los personajes están muy bien caracterizados. Queda patente la avaricia de la **MAMA**, avaricia que a menudo servirá para mantenerla entretenida mientras uno de los nuestros hace de las suyas. No hace falta decir que el juego tiene ocho fases por las que pasarás entre peligros de lo más diverso: desde el riesgo de ahogarse, ser aniquilado por un pulpo —esperamos que así no sea, ya que os damos la solución de esta fase— a ser machacado a porrazos por la **MAMA** o por cualquiera de sus hijos.

El feliz desenlace es la pasta que se llevan al bolsillo nuestros amigos ante la mirada atónita de los adversarios.

Un juego imprescindible en cualquier ludoteca que se precie y que hará las delicias de los que no lo conocían antes.

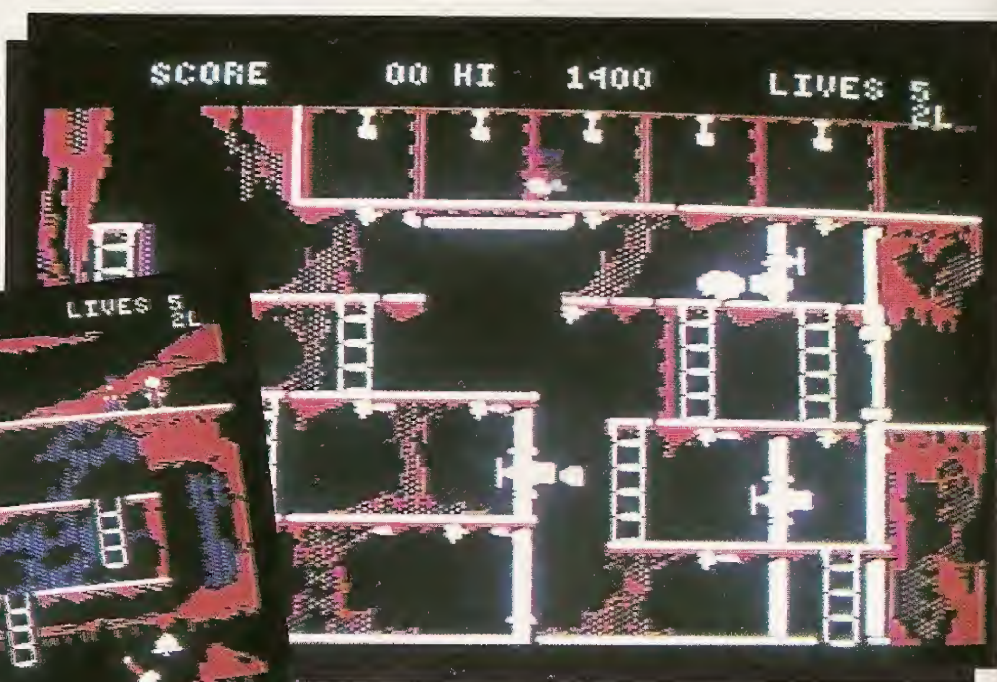
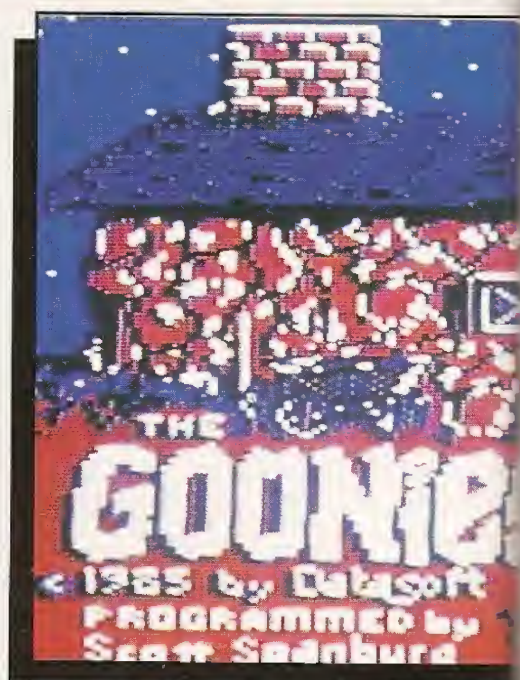
TRUCOS

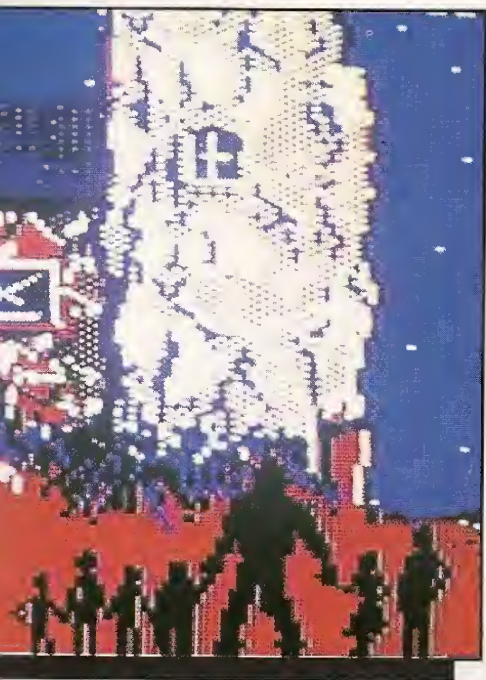
PANTALLA NUMERO 7

1. Los **GOONIES** van a la escalera.
2. Uno se va arriba a la izquierda y, gracias al trampolín, salta y se agarra a la cadena arriba a la izquierda, mientras que abajo una caja cae al suelo.
3. Uno de los **GOONIES** se queda en la escalera, el otro se va abajo. Debe empujar la caja hasta la altura de la cadena y muy deprisa saltar sobre la misma para agarrarse a la cadena.
4. El que se ha quedado en la escalera sube, salta sobre el trampolín lo más a la izquierda posible, para quedar cerca del pulpo. A estas alturas el nivel del agua ya ha bajado; puede saltar encima del pulpo sin morir. El otro **GOONIE** puede bajar por la cadena y va hasta su compadre... Pasan entonces a la fase 8.

PANTALLA NUMERO 8

1. El más pequeño va a la palanca que está junto a la **MAMA**.
2. Esta palanca abre el pasadizo. El grande va a accionar la cadena en el medio a la izquierda.
3. El pequeño sube y pasa por el pasadizo para accionar la cadena del medio-izquierda.
4. El grande baja y acciona la cadena de abajo-izquierda.
5. El pequeño baja.
6. El grande sube hasta el cofre arriba a la derecha y lo empuja al mar. El dinero se hunde y la **MAMA** se ahoga.
7. El peque acciona la cadena de abajo-izquierda.
8. El grande va hasta la palanca que





había donde estaba la **MAMA** y **NO LA TOCA**.

9. El peque va al montacargas, del medio-arriba.
10. El grande acciona la palanca.
11. El peque salta a la derecha y va hasta el fondo.
12. El grande le alcanza.
13. **Te has convertido en un GOONIE.**

The *Goonies* —juego inspirado en la exitosa película del mismo título producida por el famoso «mago del cine» Steven Spielberg— es el típico programa impredecible e imprescindible que le hace a uno sentirse protagonista de hazañas más bien propias del mismísimo Indiana Jones. En efecto, al introducirte en su trama, recreas las situaciones de

peligro, te conviertes en héroe «caballeresco-andante» sin caballo, luchas contra sórdidas e ignotas legiones de fuerzas del mal, juegas al gato y al ratón con tus enemigos... Estas pueden ser algunas de las razones y emociones que justifiquen la visualización de este interesante arcade de aventuras de películas. Recordemos la trama de esta aventura.

ANIMACION	8
INTERES	10
GRAFICO	8
COLOR	8
SONIDO	7
TOTAL	41

FIRETRACK

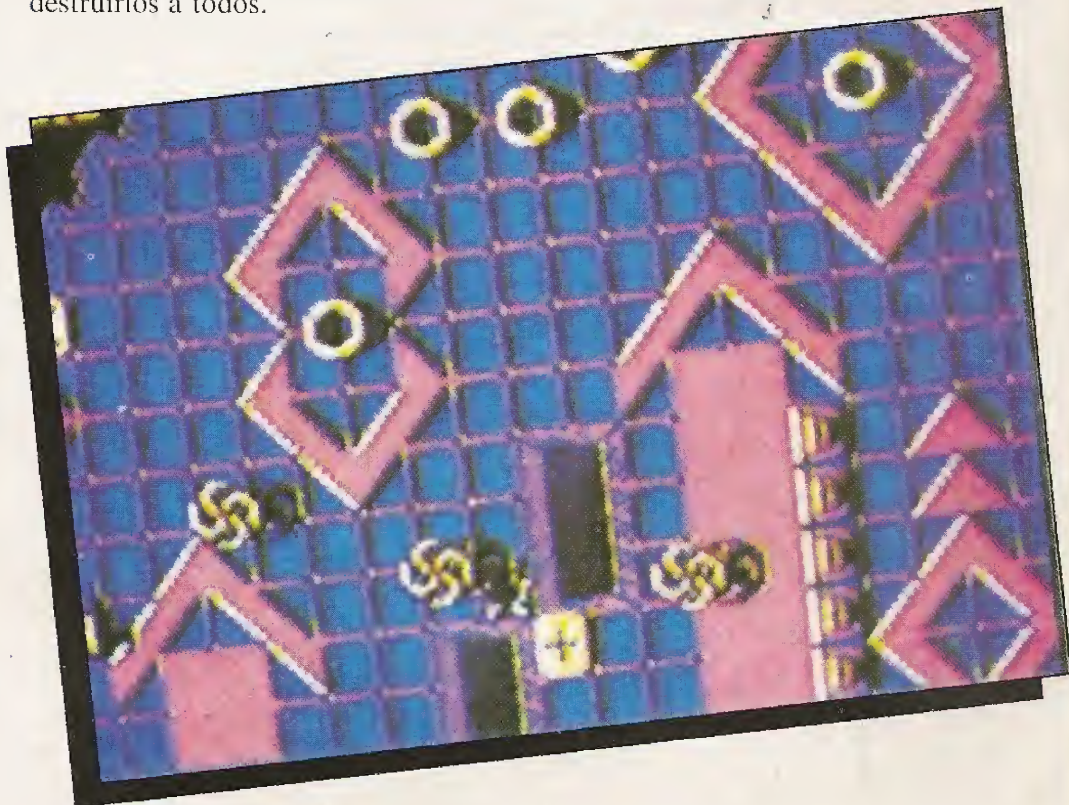
● PROINSA ■ ELECTRIC DREAMS

Los juegos de marcianos siempre tienen unos escenarios raros, planetas lejanos, civilizaciones perdidas y amenazadas. A menudo muy buen *instrumental* para poder defenderse y repeler el ataque de los malos. No vamos a contaros esta vez la película que hay alrededor de esta nueva STARWAR. Como ya os suponéis debéis de pegar tiros a todo lo que se mueva delante vuestro, la cosa va de tiros y deberéis dar muchos más de los que estáis acostumbrados si queréis salir ilesos de este recién salido juego de marcianos... Los gráficos son buenos y quizás lo que más resalte sean las raras y *alienígenas* combinaciones de colores del planeta en el que se están viviendo tantos conflictos... Los ataques a los que te verás expuesto cobran aires y pinta de lo más raros y extraños: a veces serán sólo naves sueltas o bien podrán ser auténticas colmenas de naves con forma de caracol que se te echarán encima y que al recibir tu disparo se convertirán en mil y una bolas mortíferas.

A los que vayan a intentar la aventura de acabar este juego, la

única recomendación que se les puede hacer es que se queden en el medio de la pantalla. En efecto, el juego permite una movilidad hacia la derecha, izquierda, adelante, esto te será vital cuando te vengán varios enemigos a la vez, ya que mientras disparas podrás ir echándote hacia atrás ganando así tiempo para destruirlos a todos.

ANIMACION	7
INTERES	6
GRAFICOS	7
COLOR	7
SONIDO	5
TOTAL	32

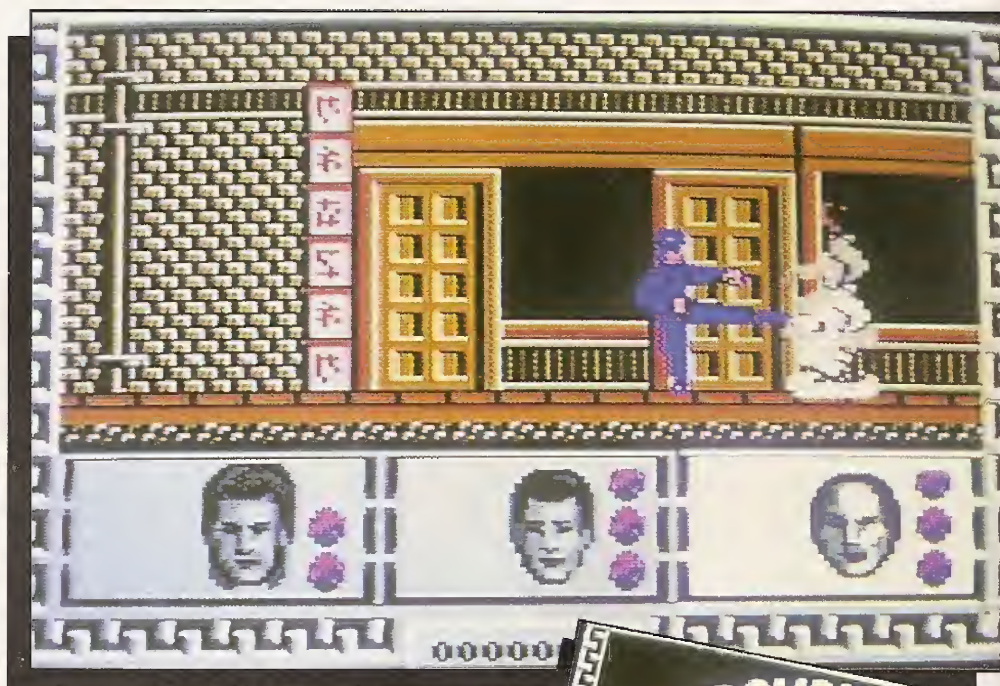


GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA

● PROINSA ■ JUEGO DE SALAS

La historia no es muy sencilla: un mandarín llamado **LO PAN** está intentando calmar a un demonio, y para ello precisa de un sacrificio: debe casarse con una joven de ojos verdes y posteriormente sacrificarla. Las novias de nuestros dos héroes (en la película **Jack Burton** y **Miao Yin**) son raptadas para tal fin y llevadas al imperio del mandarín **LO PAN**, que se halla debajo del barrio chino de **SAN FRANCISCO**.

Aquí es donde empieza el juego: **JACK**, **WANG** y otro acompañante llamado **EGG** penetran en el universo de **LO PAN** para rescatar a sus amigas. Durante el juego vas a controlar los tres personajes. Cada uno tendrá una serie de habilidades que tendrás que saber utilizar en cada momento. **Jack** luchará al principio sólo con los puños, aunque luego si llegas suficientemente hondo en el muno de **LO PAN** encontrarás una pistola con munición casi ilimitada esparcida a su alrededor. **WANG** es un experto en **ARTES MARCIALES** y hará las delicias de todos los amantes de juegos de porrazos: domina todos los golpes de las artes y de vez en cuando verás que maneja las espadas que se encuentra en el camino con la maestría de los míticos **NINJAS**. **EGG**, el último de los aventureros, es un mago poderoso que hace brotar de sus dedos rayos mortíferos, cuyo único defecto es que duran muy



poco. Verás que conforme vayas penetrando en la madriguera aparecen botellas de poción mágica que refuerzan su poder o alargan la duración de sus rayos.

En la parte inferior de la pantalla verás un indicador de estado de los tres personajes. Al ser un programa con connotaciones de tipo **ORIENTAL** el indicador de fuerza viene dado por el signo del **YING-YANG**.

El juego se desarrollará en 4 niveles cada cual más difícil que el anterior: el primero se ubica en las calles de **CHINATOWN**: en este nivel muy pocas veces encontrarás pistoleros, casi siempre serán luchadores de artes marciales a los que deberás plantar cara.

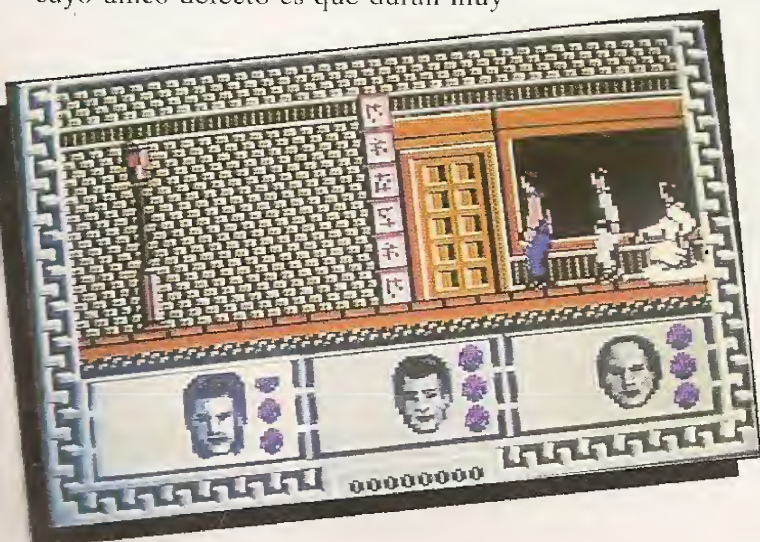
Cuando te cruces con un pistolero, echa a correr ya que no te queda más opción. En el segundo nivel, ya en las alcantarillas, deberás luchar contra monstruos. Te recomendamos que saltes por encima de ellos ya que, como verás si lo



intentas, son imposibles de ganar en combate.

Ya en el cuartel de **LO PAN** deberás derrotar a extraños seres que llevan sombreros de ala ancha antes de poder pretender alcanzar al dueño del lugar. Si consigues esto quizás puedas penetrar en la habitación donde se prepara la boda. En ella verás cómo **LO PAN** se halla en suspensión en una nube. Derrotar sus guardaespaldas será la última prueba antes de la lucha cuerpo a cuerpo con él. La lucha con él es la prueba más difícil, ya que **LO PAN** tiene poderes sobrenaturales que le permiten regenerarse como el **AVE FENIX**.

ANIMACION	9
INTERES	9
GRAFICOS	10
COLOR	9
SONIDO	8
TOTAL	45



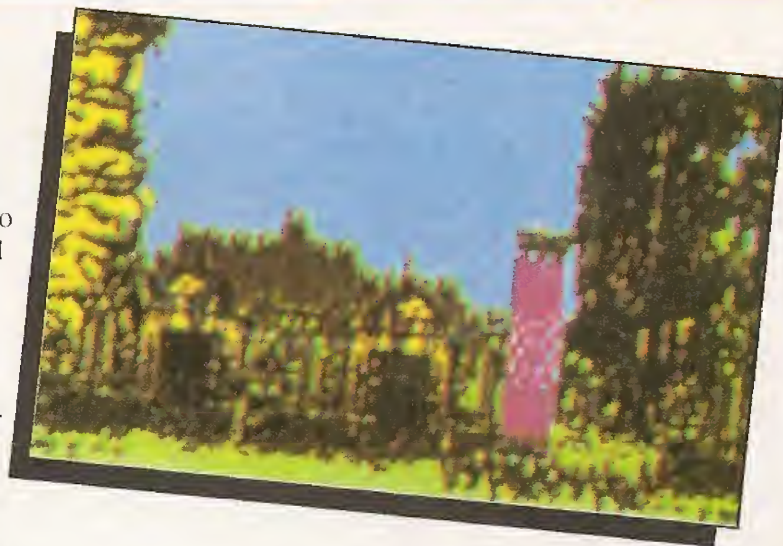
EXPLORER

● PROINSA ■ ELECTRIC DREAMS

Hay hombres que tienen muy poca fortuna: baste como ejemplo nombrar el caso del héroe de este juego. Haccos a la idea de que se ha quedado más solo que la una en un hostil páramo del planeta ESMERALDA. Todo por no comprar una aeronave nueva... claro que, sin duda, es ya mucha suerte el haber quedado con vida y todavía le queda una oportunidad de salvarse: ... buscar y encontrar los nueve trozos en que la nave ha quedado segmentada tras el accidente. Donde realmente empieza la mala pata de nuestro protagonista es aquí, porque el planeta tiene 40 billones de lugares en los que pueden hallarse los restos de la nave.

El juego gana en complejidad a partir del momento en que comienza la exploración. Un potente y sofisticado equipo te ayudará a encontrar los restos de tu aeronave: un jet portátil te ayudará en tus desplazamientos; un sonar de objetos te ayudará a localizar los segmentos utilizando la onda de refracción de los mismos y averiguar la distancia aproximativa a la que se hallan. El radio vector, la brújula, la pistola láser y las botas de monte te serán también sin duda imprescindibles para andar por la jungla de este

lejano planeta llamado ESMERALDA, que constituye apenas un punto perdido en medio de la inmensidad del universo sideral. Verdad es que este planeta desafía cualquier inteligencia conocida. A menudo deberás utilizar radiofaros para guiarte por el llamado método de triangulación. Procura andar con cautela por el planeta, ya que descubrirás a menudo oscuras manchas en la selva que tras hacerte mil y una preguntas referentes a tus gustos, sueños, etc..., te llevarán a un extraño lugar: ¡OJO!!, porque como buen explorador —descubridor de tierras lejanas— deberás darle tú un nombre al lugar. Procura andar con sumo cuidado al realizar este «bautizo» ya que puede que te armes un auténtico follón en cuanto te teletransporten cuatro o cinco veces.



Quizás lo más sorprendente del juego sea el escrupuloso cuidado con que se han tratado los gráficos, se ha logrado crear un curioso efecto de profundidad por medio de los *FILLS* (rellenos). En los lugares por los que irás vagando podrás utilizar un *zoom* para buscar mejor las



nueve piezas...

Se trata, como puedes ver, de un programa superlativo. Así que, como un buen Robinson Crusoe sideral, animate y empieza cuanto antes la búsqueda, ya que este juego sin duda se lo merece plenamente.

ANIMACION	9
INTERES	10
GRAFICOS	10
COLOR	9
SONIDO	8
TOTAL	46

EL ZOCO

Deseo contactar con usuarios del C-64 para intercambio de programas últimas novedades. Máxima fiabilidad en las reproducciones. Rafael Navarrete Ruiz. C/ Bordadoras, 3 bajo-C. 41008 Sevilla.

Vendo unidad 1541, con un año de uso aprox. en perfecto estado por cambio a una unidad superior, por 40.000 pts. Regalo los siguientes programas: Super base 64, Easy script y una hoja de cálculo, así como otras utilidades y algunos juegos. Interesados remitir oferta a: Fco. Javier Salcedo Sierra. C/ Alto de San Isidro s/n. 49002 Zamora. TI: (988)527762.

Vendo ordenador C-64 más unidad de cassette C2N más un montón de revistas y juegos, todo al precio de 49.000 pts. Vendo también ensamblador llamado HESMON a 3.000 pts. y cartucho Simon's Basic a 6.000 pts. Miguel Tallón Biarge. C/ Ribera del Beiro bl. 7 3.º B. 18013 Granada.

Intercambio juegos en cinta para C-64, todos ellos en turbo. Me interesa el Simon's Basic. Mandar lista: Juan C. López. Pgno/La Paz, 2, 6.º, B. Gurutzetaka-Baracaldo. Bizkaia 48900.

Intercambio programas en disco para el C-64, poseo sobre 1.000 (entre las cuales últimas novedades), se asegura seriedad. Mandar lista. Antonio G. Rodríguez. A. Postal: 3032. 36200 Vigo.

Cambio todo tipo de programas (juegos y utilidades) en cinta para C-64. Si alguien sabe jugar o tiene instrucciones de DRUIDS; desearía cambiárselas o comprárselas. Óscar García González. C/ Olmedo, 40-1.º F. Valladolid 47013.

Intercambio programas para el C-64. Todos ellos en turbo. Poseo más de 500. Alvaro Ginel Díez. C/ Arca Real, 1, 3.º, D. 47013 Valladolid.

Vendo C-128-D por cambio a PC. Además incluyo: instrucciones de gran cantidad de juegos. Abundantes revistas sobre Commodore. Curso de programación (BASIC BASICO). Cuatro tomos de Informática Aplicada, 8 primeros tomos de taller de Informática. Manual del usuario. Manual de la unidad de discos 1571. Cuatro cassettes con programas. Dos joystick Quick Shot II. Y otras cosas más. Manuel Jiménez Jiménez. C/ Alcalde Ortega Muñoz, 6, 2.º izq. Cp: 29014. Málaga. TI: 262220.

Vendo CBM-64, Datacassette, 200 programas en cinta, 25 revistas, Interface para hacer copias de seguridad entre datacassettes. Unidad de discos 1.571 con garantía, 50 discos con 300 programas, el libro CBM 1571-1570. El gran li-

bro Floppy de data-Becker. Y otras cosas más. Precio a convenir. Llamar a Paco de Barcelona. TI: 2138549.

Vendo equipo completo compuesto por C-64, datacassette C2N, libros y manuales en español, guía de referencia, interface copiador, joystick Quicks-hot II, programas Logo, Pascal, Simon's Basic II y juegos originales. También incluye disco de demostración y utilidades. Negociable. Jordi Aljama Deulofeu. C/ Del Comte Borrell, 4, Baixos 1.º. Sant Celoni. Barcelona 08470.

Cambio programas de todo tipo en cinta o disco para el C-64. Poseo buenos y novedosos títulos. Escribir a: Vicenç Vila i Tomasa. C/ Societat, 28, 4.º, C. Terrassa. Barcelona.

Vendo juegos para Commodore, últimas novedades. También compro los que me puedan interesar. Compro unidad de disco 1541 en buen estado a cambio de una larga lista de programas (poseo más de 1.000) abonando, si es necesario, 10.000 pts. TI: 4229736 de Barcelona. Isidro Morón.

Cambio programas para el C-64 en cinta como: Simon's Basic, Gauntlet, Uridium, Commando, Infiltrator... por programas como: Acrojet, Pascal, Ace of Aces, Silent Service... etc. Enviar lista a: D. Almagro, Plaza Guillermo, 4, 4.º, 1.º. Andorra la Vella. P. de Andorra.

Necesito instrucciones juegos C-64. Envía lista, precio y teléfono. Contesto todas las cartas y ofertas. Pref. Barcelona. También compro cartuchos utilidades, tipo freezer e interface MIDI.G.D. Apdo. 93045 Barcelona 08080. TI: (93) 2179080.

Compro Impresora para C-64 directa y por fricción, por precio módico. También intercambio programas, enviar lista y ofertas a Miguel Ángel Gallardo García. El Drago bl. 11, 3.º, B. 29017 Málaga.

Cambio juegos para C-64. Interesados llamar o escribir: Santiago Sebastián. C/ Mayor, 52 1.º, D. Torres de la Alameda. Madrid. TI: (91) 8858164.

Vendo C-128 cassette C2N, Joystick spectravideo, 13 cintas de juegos, 40 revistas de Informática, 3 libros editorial DATA-BECKER para C-64/128, programas de utilidades, Disco sistema Op. CPM PLUS, Simon's Basic. Javier Antón Morán. C/ El Milagro, 26. Torrelavega. Cantabria. TI: (942) 881254.

Cambio programas para el C-64 en cinta. Tengo novedades en juegos y todos son de calidad. También tengo uti-

lidades. Jorge Arias Carrera. C/ Río Valcárcel, 1, 5.º, B. 24400 Ponferrada. León. TI: (987) 401258.

Vendo/cambio programas para C-64. Poseo alrededor de 700. Tengo unidad de disco y cassette. Fco. Javier Camacho García. Bl. 12D, 8.º, 6.º. Algeciras. Cádiz. TI: (956) 664414.

Cambio programas por HARDWARE, interesándome especialmente C-64/1541, aunque aceptaría todo tipo de aparatos de cualquier marca. Desde ordenadores a transformadores pasando por consolas. Cantidad de títulos. A convenir. No importa el estado. También vendo los juegos. Marcos Miguel Huerga Muñoz. C/ Candelaria Ruiz del árbol, 55 4.º, p 3.º A. 49003 Zamora. TI: (988) 528864.

Vendemos juegos para el C-64, a buen precio, aprox. 500 pts. c/u. Tales como: Rambo, Baloncesto, Terra Cresta, Speed King y muchos más. Poseemos más de 50 juegos diferentes. Llamar a estos teléfonos: (93) 4218145 Javi o (93) 3338683 José.

Intercambio programas de juegos y utilidades para C-64 y C-128. Solamente en disco. Carlos Iglesias Iglesias. C/ Suárez Naranjo, 78, 6.º, D. 35004 Las Palmas de G. C.

Cambio programas (juegos, utilidades) en cinta para C-64. Por favor, envíad lista. Fco. de los Ríos Rodríguez. C/ Córdoba, 1, 2.º, D. 47013. Valladolid.

Intercambio programas en disco para C-64, especialmente utilidades, gestión y aplicaciones. Poseo una programación bastante interesante. Francisco. Apdo. 25063. Barcelona.

Vendo Vic 20 por 15.000 pts. con cassette, manual y juegos; o bien cambiarlo por un ZX Spectrum con cassette. Alejandro Domené Pozuelo. TI: (91) 7159990.

Intercambio programas para C-64, tanto juegos como utilidades. Daniel Vizmanos Pérez. C/ Poeta Rosalía de Castro, 25 3B. Zaragoza 50015. TI: 514033.

Vendo C-64. Precio convenir, también cambio programas del mismo con alguien de Madrid. Manuel Ricó Recondo. TI: (91) 4414215.

Deseo formar un grupo en Cartagena y sus alrededores para cambiar juegos, información, etc. José Manuel Palao. C./ Hidalgo de Cisneros, 5, 4.º, B. 30205 Cartagena. Murcia. TI: 519596.

TU ERES FANTASTICO

¡Únete a

LOS 4 FANTÁSTICOS!



**CADA MES
EN TU
QUIOSCO**

COMICS
forum

CINCO MINUTOS ANTES DE COMPRAR UN JUEGO A **875 Ptas.**
 ECHALE UN VISTAZO A ESTOS JUEGOS DE **875 Ptas.**



875 Ptas.
 VERSION CASSETTE

COBRA
Z+
 SOFTWARE

SÍGUENOS EL JUEGO.